мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

Март 2002

№ 3

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

DUKE NUKEM FOREVER

Icewind Dale II

Grand Theft Auto 3 (PS2)

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Disciples 2: Dark Prophecy

Command & Conquer: Renegade

ISSN 1609-9001

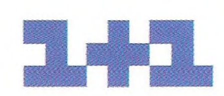
9 771609 900008 03>

Подписной индекс — 23852

1 квітня 2002 р.

міжнародний центр культури та мистецтв





початок 19.00

представляють











Телевізійні команди:

"Уральские пельмени", м. Єкатеринбург

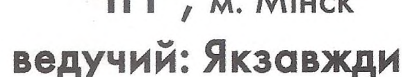
"Сборная Санкт-Петербурга",

"ЧП", м. Мінск





ведучий: Якзавжди





Квитки продаються:

у центральних театральних касах, театральних касах метро та касах Міжнародного центру культури та мистецтв (вул. Інститутська, 1, ст. метро "МАЙДАН НЕЗАЛЕЖНОСТІ")



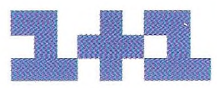
Blast
www.blast.com.ua

Довідки за телефонами: 059, 229-15-82

9 та 11 квітня

міжнародний центр культури та мистецтв





початок 19.00

представляють

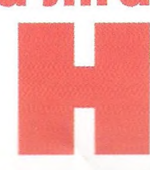


















ведучий

ОЛЕКСАНДР МАСЛЯКОВ



ТУРИСТ



СЕЗОН 2002

W.B.F.



UNITRADE
На рівні Ваших сподівань

9 квітня

- "ЧП", м. Мінськ
- "Краснодарский проспект", збірна Кубані
- "Палата № 6", м. Ужгород-Вінниця
- "Железные дорожники", м. Дніпропетровськ
- "В отрыв", м. Благовещенськ

11 квітня

- "Сборная Пятигорска"
- "Братья по...", м. Маріуполь
- "МГСУ", м. Москва
- "Братья братьев Гримм", м. Вологда
- "Тихий Дон", м. Шахти-Таганрог



Глобал Юкрейн







Квитки продаються:

у центральних театральних касах, театральних касах метро та касах Міжнародного центру культури та мистецтв (вул. Інститутська, 1, ст. метро "МАЙДАН НЕЗАЛЕЖНОСТІ")





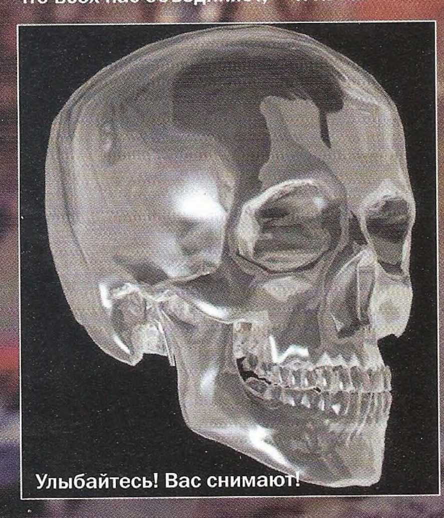
INTRO

Каждый из нас что-то умеет. Кто-то виртуозно освоил хук правой; у кого-то прекрасно получается выдувать стекло в причудливые вазочки; кто-то наловчился подбирать любые ключи; еще один просто сходит с ума, охотясь за редким видом альпийской бабочки; кто-то на «отлично» наловчился выцарапывать гвоздиком слово «дурак» на Мерседесе дяди Вована; есть и такие, что просто жизни не мыслят без своей газонокосилки или даже без утренней пробежки с последующим подрывом от соседской собаки…

Встречаются и очень неординарные личности — вроде любителей прокалывать себе щеки, губы и все, что отвисает, или людей, которые просто обожают искупнуться в кишащей всякими «палочками» речушке. Встречаются даже, например, особи, регулярно съедающие полбарана, два килограмма заячьей печени, восемь шоколадных рулетиков… и запивающие это добро парой галлонов пива. Ну и, конечно же, не последнее место в ряду умельцев занимают люди, умудряющиеся без перерыва проходить какие-нибудь длинные игры типа BG2…

Нельзя также обойти вниманием тех, кто привык всем мешать в осуществлении жизненных целей. Это и злые «прапоры», объявляющие учебку в три часа ночи, и подлые историки, снижающие оценку за то, что ты не знал всех участников Бородинского сражения поименно, и даже самые страшные люди, которые любят тормозить процесс приготовления шоколадных трюфелей. Иногда это могут быть родители, вернувшиеся в самый неподходящий момент, когда ты наконец-то пригласил Таню домой…

В принципе все люди разные и на разное способны, но все они живут, а значит — играют разные роли. И поэтому мы снова возвращаемся к тому, что всех нас объединяет,— к ИГРЕ.



Улыбайтесь! Вас снимают!

Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите;
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

TOCA Race Driver

Компания *Codemasters* представила на наш суд первые скрины, показывающие в действии революционный движок ожидаемой игры. Он носит имя FEM — *Finite Element Modelling* — и отвечает за повреждение машин во время гонки. Над FEM работало аж 58 человек, а при создании движка использовалась компьютерная модель автомобильных крэш-тестов — из тех, что применяются автопроизводителями. После этого можно предположить, что *TOCA Race Driver* станет одним из самых реалистичных автосимов. Будем надеяться.

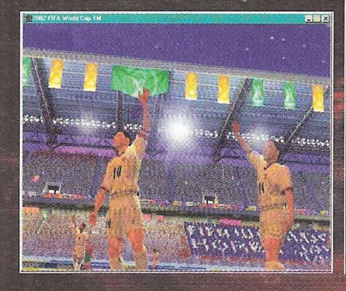
The Lord Of The Rings

Компания EA представила первые скрины игры «*Властелин Колец*». Судя по качеству графики и обещаниям разработчиков, проект должен вызвать не меньший фурор, чем фильм, по мотивам которого он создается. Жанр игры определяется как action/adventure, однако хлопцы из EA намекают на использование некой тактической боевой системы. Последнее позволит игроку более тщательно продумывать выбор персонажей и оружия. Старина Толкиен в предвкушении.



2002 FIFA World Cup

Единственную надежду украинских футбольных болельщиков увидеть нашу сборную на мировом первенстве в Азии убили ребята из EA sports. Качаем патчи и завидуем тем, кто умеет играть в футбол. Зато нам будут доступны все стадионы Японии и Южной Кореи, а также команды и игроки, принимающие участие в будущем форуме. Разработчики, как обычно, обещают улучшить графику и задобрить судей. Ожидается следующая ФИФА в апреле 2002 года.



Lethal Dreams

Трехмерная. Ролевая. Красивая. Украинская?!!! Именно так! Наша родная донецкая компания Boolat Company анонсировала 3D-RPG *Lethal Dreams*. События игры будут разворачиваться в средневековом фэнтезийном мире. Игрока ожидает трехмерная графика высокого качества и прекрасное звуковое сопровождение, а также продвинутый AI, который позволит играющему получить настоящее удовольствие от общения и битв с персонажами, управляемыми искусственным интеллектом. Ждите более подробного обзора в следующих номерах нашего журнала.

Operation Flashpoint: Resistance

Компанией Codemasters и чешской студией *Bohemia Interactive* открыта официальная страница игры *Operation Flashpoint: Resistance*. На сайте анонсированного очередного официального дополнения к реалистичному тактическому армейскому 3D-шутеру вы найдете разнообразную информацию об игре и о ее отличительных особенностях. Поступающее в продажу 21 июня дополнение будет обладать значительно улучшенной графической частью и содержать новую одиночную кампанию, в которой все события будут разворачиваться на острове Nogova. На этот раз в игру планируется включить персонажа по имени Victor Troska. Согласно новому сюжету, бывший советский спецназовец, ранее принимавший участие в захвате трех островов, разочаровался в коммунистических идеалах и встал на защиту мирного населения

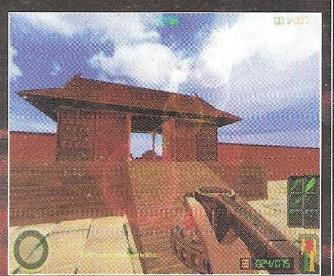


Carnivores Cityscape

В компании *Wizardworks* доделали пре-альфа версию игры *Carnivores: Cityscape*. Эта игра про охоту на динозавров сделана на движке Serious Sam и, в отличие от предыдущих игр Carnivores-серии, является в большей степени шутером от первого лица, нежели просто охотничьей игрой. Хотя суть осталась прежней: сесть в засаду и в нужный момент пальнуть доисторическому животному в башку. Еще одно нововведение — можно играть за динозавра, ныкаясь в лесу от злобных пехотинцев и охотников… В общем, проект более чем интересный.

The Great Qin Warriors

Китайская компания *E-Pie Entertainment* затеяла разработку 3D-шутера *The Great Qin Warriors*. Действие игры происходит в древнем Китае, в 221 году до нашей эры; сюжетная основа — история императорской династии Кин. На игровых уровнях обещают присутствие достопримечательностей, вроде Шаолиньского монастыря, тибетского Дворца Патала и т. д. Релиз — весной этого года.



Breed

Компания Brat Designs представила новые скрины из многообещающего тактического шутера с элементами real-time стратегии — *Breed*. В этой игре вам придется управлять небольшим отрядом спецназовцев, спасающих Землю от очередного инопланетного нашествия. В Breed используется перспектива как от первого, так и от третьего лица. Обещают очень неплохую графику. Ожидается игра во второй половине 2002 года.



Unreal 2

По информации онлайновых источников, Infogrames слегка перенесла релиз Unreal 2 — поклонникам стоит ожидать появления игры в магазинах 21 июня.

Jurassic Park: Project Genesis

Компания Universal Interactive анонсировала проект *Jurassic Park: Project Genesis* — строительную стратегию для желающих отгрохать виртуальный «динозавровый парк». Разработчики — австралийская компания *Blue Tongue Software* — утверждают, что игру именно этого жанра ждут все фанаты «Юрских парков». Помимо стратегического начала ожидается и адвенчурный вариант — 12 миссий с ситуациями, «вышедшими из-под контроля». Релиз — в конце года.

Indus3

PlayStation 2. Золотой век

Когда конкурирующие консольные системы от Microsoft и Nintendo только-только завоевывают место под солнцем на мировых рынках, Sony PlayStation 2 в очередной раз доказывает свою сверхпопулярность. И дело здесь не только в огромной библиотеке игр для PlayStation 2, но и в качестве самих игр, и в количестве проданных по всему миру приставок... Sony на пару шагов впереди своих конкурентов, чему очередным доказательством — отчет о самых популярных играх от ассоциации розничных продавцов видеоигр VSDA, опубликованный в конце февраля. В отчете представлено 10 самых востребованных видеоигр для различных платформ, арендуемых через сети проката по всему миру. Как говорится, комментарии излишни:

1. PS2 — Grand Theft Auto 3
2. PS2 — Max Payne
3. PS2 — NBA 2K2
4. Xbox — Wreckless: Yakuza Missions
5. PS2 — Final Fantasy X
6. PS2 — Agent Under Fire
7. PS2 — Salt Lake 2002
8. PS2 — Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty
9. PS2 — Tony Hawk's Pro Skater 3
10 PS2 — Simpsons Road Rage

Что в имени тебе моем?

Компания Sierra объявила об официальной смене названия на *Sierra Entertainment, Inc.* По мнению официальных представителей компании, такая рокировка имен вполне логична для сегодняшнего статуса Sierra — внутренней студии Vivendi Universal, сосредоточившейся на разработке широкого спектра развлекательных продуктов, включая игры для PC и платформ нового поколения.

«Выбирая новое имя, мы стремились им подчеркнуть, что наша компания способна создавать экстраординарные развлекательные продукты для любой платформы»,— заявил президент Sierra, Майкл Райдер.

Sierra — компания с 22-летней историей в игровой индустрии, выпустившая на рынок огромное количество популярнейших игр, самыми громкими из которых принято считать *King's Quest, Leisure Suit Larry, Nascar, Space Quest* и *Half-Life*. Теперь компания является внутренней игровой студией издательского монстра *Vivendi Universal Publishing*, руководству которого гораздо лучше дались премудрости науки ведения бизнеса и экономии средств.

Время отдохнуть

Президент *Nintendo Company Limited* Хироши Ямаучи объявил о своей отставке с июня 2002 года (после 53 лет работы в компании) — сообщает *Yahoo! News*. Не так давно мистеру Ямаучи исполнилось 74 года, и бессменный президент и один из основателей Nintendo со спокойной душой отправится на заслуженную пенсию. Пока неизвестно, кто заменит Ямаучи на боевом посту, однако сообщается, что возможен вариант коллективного управления компанией.

Вне зависимости от отношения окружающих к самой Nintendo, влияние Хироши Ямаучи на индустрию видеоигр нельзя недооценить. Именно благодаря его усилиям, вложенным в Nintendo, многомиллиардная индустрия буквально воскресла из праха в 1983 году, когда уже никто не верил в будущее домашних игровых систем. Вышедшие из-под крыла Nintendo игровые системы *Nintendo Entertainment System* (она же Famicom), *Super NES* (она же Super Famicom), *Nintendo 64* и *GameBoy* стали бестселлерами в своей категории, подтолкнув ведущих игроков сегодняшнего рынка к развитию данного направления.

Штаты — игровая Мекка

Согласно отчету аналитиков из DFC Intelligence, в США денежный оборот индустрии видеоигр, переживающей сейчас период бурного роста, вырастет к началу 2006 года еще на 40%. Президент DFC Intelligence Дэвид Коул полагает, что следующим рекордным годом для американской игровой индустрии станет 2002 год, львиная доля продаж в котором придется на консольные платформы нового поколения, такие как Microsoft Xbox, Nintendo GameCube и Sony PlayStation 2.

Беспредел!

Представитель штата Джорджия — Кэролин Хагли — поддержала местный законопроект, оговаривающий строгие возрастные ограничения на продажу детям видеоигр, имеющих в рейтинговой системе ESRB рейтинг «M». Подобно распространенному в Соединенных Штатах ограничению на продажу билетов в кинотеатры детям до восемнадцати, этот законопроект предусматривает наложение на продавца штрафа в размере $100 за каждую попытку незаконной продажи видеоигр. Продавцы штата Джорджия также будут обязаны уведомлять посетителей об оценке конкретного игрового продукта по рейтинговой шкале ESRB. Следует отметить, что некоторые онлайновые магазины (к примеру, Target) уже требуют от покупателя удостоверения личности (и возраста) при каждой покупке видеоигр с рейтингом «M».

Продвижение по службе

Издательский дом *Activision* объявил о назначении Лори Плагер на должность директора по продвижению брендов и лицензированию компании. Прямой обязанностью миссис Плагер на новом посту станет поиск новых перспективных торговых марок, их лицензирование Activision и дальнейшее продвижение до уровня мирового бренда. До своего назначения в Activision Лори более 10 лет проработала в смежной индустрии, занимаясь лицензированием и продвижением различных торговых марок на мировом и локальных рынках. Последнее место работы — игрушечная корпорация Mattel, где Лори Плагер отвечала за продажу лицензий на основную и коллекционную линейки кукол Барби, а также на ряд популярных настольных игр и детских головоломок.

Суд да дело

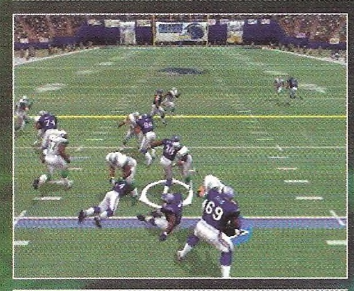
Спортивный гигант *Nike* подал в суд на Sega Co. за содержание телевизионных рекламных роликов компании. По мнению копирайтеров Nike, телевизионная реклама игры *NBA 2002* от Sega Co. слишком похожа на классическую рекламную серию Nike «Frozen Moment» с Майклом Джорданом. Юристы Nike настаивают на том, чтобы Sega сняла данные ролики с дальнейшего проката и выплатила ущерб, нанесенный незаконным воспроизведением интеллектуальной собственности компании.

Официальные представители Sega пока никак не прокомментировали заявление пресс-службы Nike.

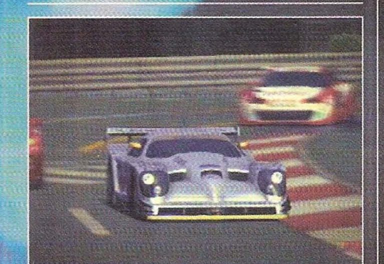
Уважаемые господа!

15 марта по адресу ул. Январского Восстания, 14 открылся уютный и стильный компьютерный клуб **«Ядро»**, оснащенный новейшей техникой.

Приглашаем Вас.







Горячая десятка
самых популярных игр в мире

PC
- FIFA Soccer 2002
- Flight Simulator 2002
- Black & White
- ИЛ-2 Штурмовик
- Return to Castle Wolfenstein
- Civilization III
- NHL 2002
- Max Payne
- Serious Sam: The Second Encounter
- Wizardry 8

PlayStation
- Madden NFL 2002
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Fear Effect 2: Retro Helix
- FIFA 2002
- Final Fantasy Chronicles
- MLB 2002
- Triple Play Baseball
- X-Men: Mutant Academy 2
- Point Blank 3
- Dance Dance Revolution

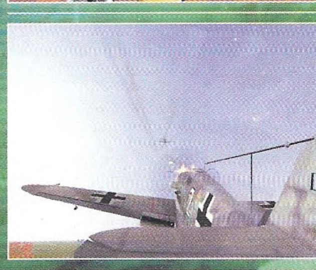
PlayStation 2
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Grand Theft Auto III
- NFL 2K2
- Twisted Metal: Black
- SSX Tricky
- Gran Turismo 3: A-Spec
- Final Fantasy X
- NBA Street
- Madden NFL 2002

Dreamcast
- NBA 2K2
- NFL 2K2
- Unreal Tournament
- Shenmue II
- Sega Bass Fishing 2
- Sonic Adventure 2
- Crazy Taxi 2
- Daytona USA
- Fatal Fury: Mark of the Wolves
- Tennis 2K2











Название: Diggles: The Myth of Fenris
Разработчик: Innonics
Издатель: Strategy First
Жанр: стратегия
Дата выхода: 18 марта 2002 г.







Гномы. Второе пришествие

На этот раз — полностью серьезно. Пришло время открыть карты. Да простят меня все поклонники *«Техномуда»*, но этой игры не существует. Ее выдумали мы с Предком. Причем совершенно не ожидали того потока писем, который обрушился на нашу редакцию после этой публикации. Люди хотели знать, чем же закончилась драматическая история о борьбе человечества с гномами-поработителями. Некоторые даже заявляли, что видели в продаже вторую часть «Техномуда». Короче говоря, нам стало стыдно, и мы решили прекратить этот массовый психоз. Пошутили — и хватит.

Игра **Diggles** и ее разработчики, ребята из молодой компании Innonics, не имеют ничего общего со всем вышесказанным. Они никого не трогают, а просто занимаются разработкой замечательной и очень веселой стратегии, главными действующими лицами которой (о чем уже не трудно догадаться) являются гномы. Причем на этот раз — очень милые, добрые и к тому же имеющие способность к размножению.

Сюжет игры до безобразия прост: у попа была собака, он ее любил; это засняли на видеокамеру, и попа выгнали с работы — ну, что-то в этом роде. Только в роли попа выступает бог *Один*, а в роли собаки — волк Фенрис. В общем, по непонятным на данный момент причинам волк обиделся на бога и удрал. Причем не просто удрал, а забрался в самый центр Земли и начал творить там всяческие безобразия. Тем временем бог, которого замучили совесть и гринписовцы, решил вернуть псинку. Для этой, без сомнения благородной, цели он выбрал гномий народ *Diggles*. Оказывается, у этой мелюзги есть определенные предпосылки для выполнения подобной миссии. Прежде всего, они, как прирожденные кузнецы, могут выковать цепь, способную удержать Фенриса. Кроме того, гномы — это настоящие дети подземелья, так что кому же, как не им...







Однако не все так легко, как кажется на первый взгляд. Во-первых, до центра Земли еще пилить и пилить; во-вторых, гномы — они же мелкие — и собаку, а тем более волка, одолеть сразу не смогут. Тут нужны годы тренировок. Так что пока дойдет дело до главного, пройдут многие десятилетия, и сменится не одно поколение гномов.





Итак, в ходе этой полностью обезбашенной стратегической игры нам придется вести всю эту... братию вглубь нашей родной планеты, исследуя все новые и новые пещеры и постепенно превращая этих мелких уродов в матерых солдат удачи. Каждый день вам придется составлять для ваших подопечных четкое расписание и заботиться о том, чтобы они досыта ели, собирали ресурсы, развивали ремесленные и бойцовские навыки (включая каратэ и тэквондо) и боролись с троллями и драконами всех мастей. Кроме того, гномы будут обязаны разводить хомяков. Зачем — неизвестно. Может быть, хомяки — это священные животные всех толкиенистов; а может, гномы используют этих гнусных созданий в качестве крупного рогатого скота. Наука, к сожалению, еще не дала точного ответа на этот волнующий всех животноводов вопрос. Однако делу, как говорится, время, а потехе, как водится, час. Гномы требуют культурного времяпрепровождения — типа посидеть в баре, потягивая эль, или поиграть в боулинг на деньги.

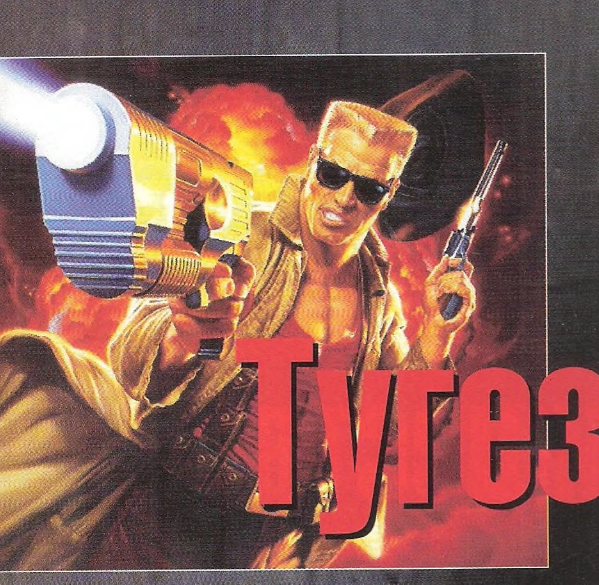


У каждого из ваших маленьких друзей будут свои характеристики, а в зависимости от профориентации они делятся на 5 кланов. В игре также будет около 30 видов мастерских, 20 инструментов, 7 видов сырья, не меньше сотни всевозможных занятий (как общественно полезных, так и развлекательных), 10 разновидностей оружия и 4 боевых искусства. В процессе игры сменится 5 исторических эпох, вы побываете в 4-х мирах и сможете пройти не менее полусотни квестов. Причем миссий как таковых не будет. Вы сами сможете выбрать наиболее удобный, на ваш взгляд, путь. Весело и не линейно.

Графика в Diggles трехмерная, с динамическим освещением и другими замечательными спецэффектами.

В общем, игрушка должна получиться веселой, красивой и с гномами. Всем настоятельно рекомендую.

Андрей Гайдут



DUKE NUKEM FOREVER

Название: DUKE NUKEM FOREVER
Разработчик: 3D Realms
Издатель: God Games
Жанр: ну не смешите меня
Дата выхода: когда будет сделана

Тугеза форева!!!

На этот раз обойдемся без предисловий. По-моему, насчет того, что Дюк — это самый популярный мужской персонаж в компьютерных играх (после Покемона ☺), было сказано уже достаточно. Так что не буду повторяться.

ДЮК!!! ДЮК!!! МЫ БОЛЕЕМ ЗА ДЮКА, ЕСЛИ ДЮК НЕ СМОЖЕТ, НИКТО НЕ СМОЖЕТ!!! ДЮК — ЭТО НАШ ЧЕЛОВЕК!!!

И настолько же неоригинальными выглядели бы мои высказывания насчет популярности и революционности игры *Duke Nukem 3D* и ее вклада в развитие жанра FPS.

DUKE 3D — ЭТО ПРОРЫВ, ПОДРЫВ И В ОТРЫВ!!! МЫ ЛЮБИМ ШПИЛИТЬ В DUKE 3D И ДЕЛАЕМ ЭТО С НАЧАЛА 90-х И ДО НАШИХ ДНЕЙ ВКЛЮЧИТЕЛЬНО!!!

Кроме того, не хотелось бы в очередной раз сыпать соль на сахар нашим геймерам и обсуждать возможность выхода в самое ближайшее время одного из самых долгожданных проектов в истории игростроения.

DUKE NUKEM FOREVER!!! МЫ ЖДЕМ ТЕБЯ!!! МЫ ЖАЖДЕМ ТЕБЯ!!! ТЫ ИЗМЕНИШЬ НАШУ ЖИЗНЬ!!! МЫ УСТАЛИ, НО МЫ ВЕРИМ!!!

Мы любим ребят из 3D Realms. Любим и ненавидим



одновременно. За то, что они разрабатывают самый лучший action всех времен и народов, и за то, что не говорят, когда он наконец-таки выйдет. За то, что показывают сногсшибательные видеоролики и каждые полгода переносят дату релиза. С одной стороны, время, которое тратится на доведение проекта до ума, заставляет нас мечтать об исключительности и совершенности будущей игры. Однако сомнения насчет конкурентоспособности продукта во времена третьего *Doom*'а и второго *Unreal*'а не дают нам успокоиться.

Долгосторой? Ну и что? Видали мы уже долгострои. Дайкатана, туды ее в качель. Строили долго, и вот теперь Джон Ромеро феррари свой желтый продает. Дескать, денег на хлеб и на бензин для хаммера не хватает. Жалко парня, но сам виноват.

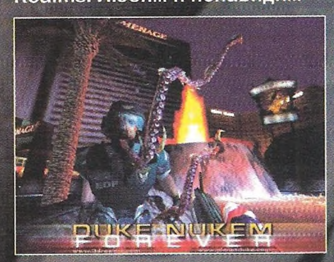
Ладно, не будем о грустном. А то я уже, кажется, начал сгущать краски и лохматить



бабушку раньше времени. Лучше поговорим о том, чем же новый Дюк сможет очаровать наши сердца и какой бальзам пролить на душу.

Как обычно, первым номером нашей программы идет *сюжет*. После очередного спасения планеты прошло несколько лет. Жизнь начала налаживаться, роботы сложили оружие и взялись за метлы, а наш славный герой заслуженно отдыхал в жарких краях в обществе не менее жарких представительниц рода человеческого. И тут — как снег на негра — небезызвестный доктор Протон захватывает зону 51, что недалеко от Лас-Вегаса, и пытается войти в контакт с инопланетянами. И Земля содрогнулась от нашествия монстров. Штаты в панике. Вся страна парализована. Верховное командование опустило руки. Национальная армия бессильна. Их не обучали ведению боевых действий против монстров. Замечательно! Лучше выдумать просто невозможно. «Однако шутки шутками, а отпуск, кажется, подходит к концу,— думает Нюкем, разминая правую ногу о голову свинокопа.— Халтурка привалила!».

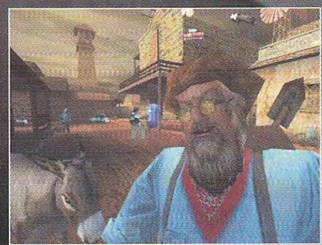
Разобравшись с предысторией, сразу сталкиваемся с огромным количеством всяческих вкусностей, которыми разработчики обещают зава-

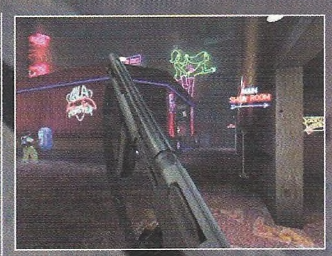






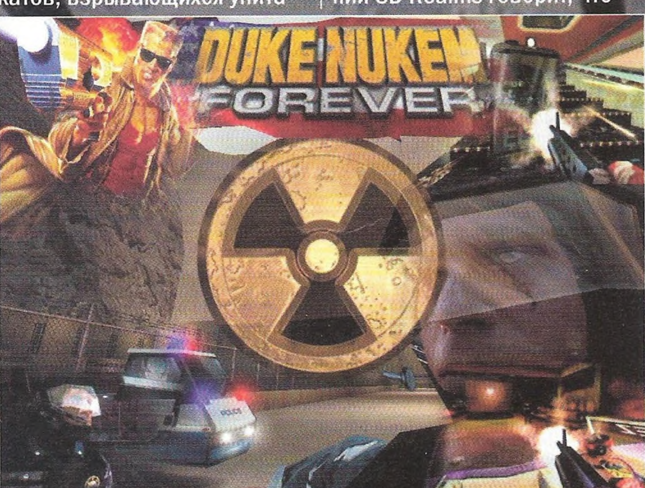








лить нас. Итак, нас ждет сумасшедший хардкорный экшн, приправленный черным американским юмором с обалденной графикой и захватывающим геймплеем. Причем в игре должны остаться многие знакомые нам по *Duke Nukem 3D* забавы типа огнетушителей, похабных плакатов, взрывающихся унита-



зов, уменьшаемых до размеров жука врагов с последующим их раздавливанием ногой, крепких словечек и других приятных и милых нашему сердцу мелочей.

Ну, и новых фишек будет достаточно. Как вам, например, гонки на ослах, мотоциклах и вагонетках, живой терминатор, автомат с горячими бутербродами? А полицейские-мутанты и снайперская винтовка с 40х увеличением? А игра в пинбол? Всего и не перечислишь. Каждый из более чем двадцати уровней (Grand Canyon, Las Vegas Strip, the Hoover Dam, Morningwood in Arizona..) будет максимально интерактивен.

Вы сможете воздействовать на мир как угодно — а мир, поверьте, в долгу не останется. Интерактивность в игре все. Без нее игра превратилась бы в очередной тупой шутер. Мир нуждается в действиях, и игрок хочет повлиять на происходящие события. Джордж Броуссард из компании 3D Realms говорит, что основная задача разработчиков — завлечь геймера настолько, чтобы он провел за игрой не меньше шести часов, прежде чем взглянет на часы. Нас ждет множество неожиданных поворотов сюжета. Авторы обещают, что, пройдя игру один раз, мы захотим делать это снова и снова. Во всяком случае каждый по несколько раз загрузит разные уровни, чтобы посмотреть на всевозможные крутые штучки, которые создатели в них засунут. Причем на ум сразу приходят толпы раздетых стриптизерш ☺.

Совершенная игра подразумевает совершенную графику. Совершенная графика подразумевает *Unreal*. Именно на модернизированном движке последнего и создается **Duke Nukem Forever**. Теперь представьте себе огромные, до безобразия детализированные игровые пространства; кучу полигонов на квадратный сантиметр поверхности; скелетную анимацию врагов; потрясающие световые эффекты и поддержку самого навороченного игрового железа, которое только может поддерживаться. Представили? Молодцы, с воображением все в порядке. Также обещается множество видеовставок и восхитительная мимика персонажей. Джордж Броуссард недавно заявил, что производительность игры в настоящее время вполне удовлетворительна, но разработчики все же пытаются повысить ее. Оптимальной видеокартой для DNF будет GeForce 2 GTS.

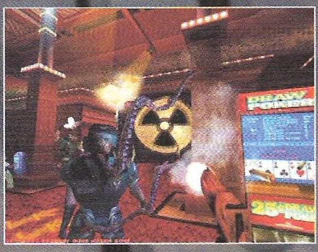
Видов оружия будет около десяти. Среди них, кроме вышеупомянутой *винтовки,— бензопила, пистолет*, любимый *шотган, автомат Калашникова, базука* и, конечно же, *рокет ланчер*. Плюс ко всему, куча *гранат, мин* и других игрушек. Причем каждое оружие будет иметь свой собственный вторичный режим стрельбы, который активизируется при нажатии определенной клавиши.

Кроме обезбашенного сингла, в DNF будет очень сильный многопользовательский режим. Наряду с классическими формами тимплея разработчики обещают создать несколько типов игры, абсолютно не похожих на стандартный дезматч. Звучит заманчиво...

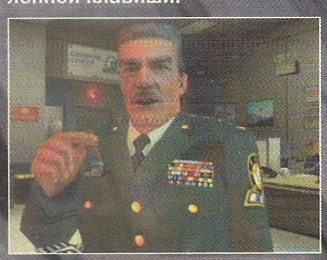
Теперь о самом наболевшем. На все вопросы, касающиеся даты выхода игры, ребята из 3D Realms отвечают просто и со вкусом: «it's done when it's done» (будет готово, когда будет сделано). Чем обусловлена такая политика? На этот вопрос ответил Скот Миллер (еще один представитель реальной дружины). «Мы выпустим релиз, когда будем знать наверняка дату готовности проекта. Все на самом деле просто. Если бы мы клепали игры на конвейере, то могли бы вполне точно обозначить и даты их выхода. Но то, чем мы занимаемся, требует куда больше сил. Чтобы выполнить задуманное, часто приходится в корне переделывать многие основы проекта, что отбрасывает нас назад во времени».

В любом случае, мы должны дождаться выхода Duke Nukem Forever. Будем надеяться, что это эпохальное событие произойдет в 2002 году. И я думаю, что наше терпение будет вознаграждено. Ведь мы этого заслужили, не так ли?

Андрей Гайдут









Название: Icewind Dale 2
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: В Европе еще не определился
Жанр: RPG
Системные требования: пока не известны, но кусаться не будут



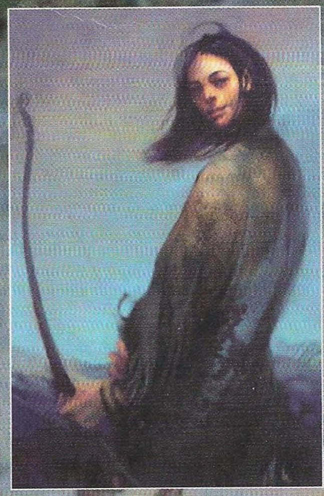
И снова свежемороженые

Помнится, рубился я одно время в первую часть ID, а потом решил создать необыкновенную команду. Не подумайте, что я коды какие-то вводил,— нет, просто взял да и сделал самую страшную группу. Страшную потому, что, выбрав самые кошмарные портреты, я наделил их самыми ненужными классовыми способностями (например, боец с 18 интеллектом… и минимумом силы и т. п.), отобрал у них все оружие, заклинания, раздел догола, пожелал удачи и запустил этот цирк уродов в игру. Вот только не пойму, почему они так недолго жили…

Ну, а теперь от описания моих игровых извращений можно перейти и к тому, ради чего мы с нашпигованными на палочки сосисками собрались этой поздней ночью у костра,— к игре **Icewind Dale 2**.

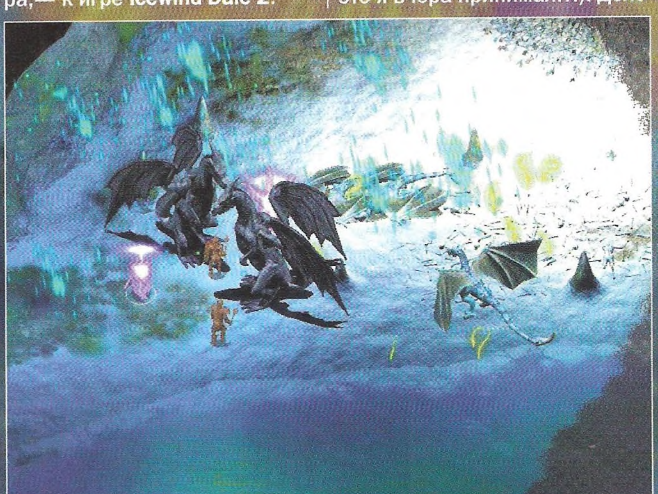


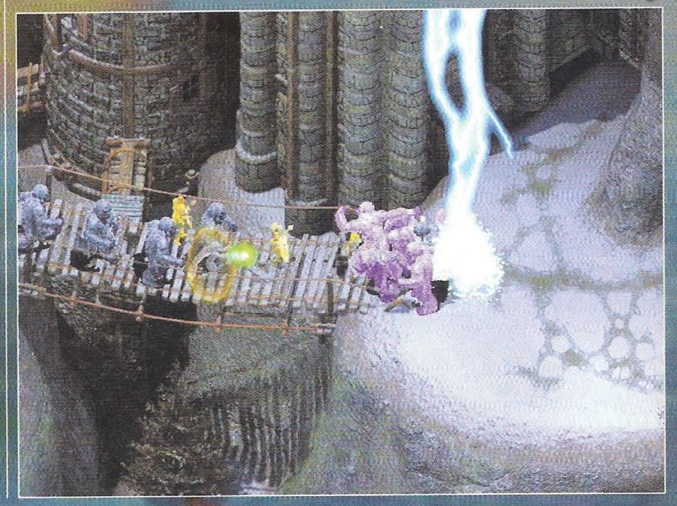


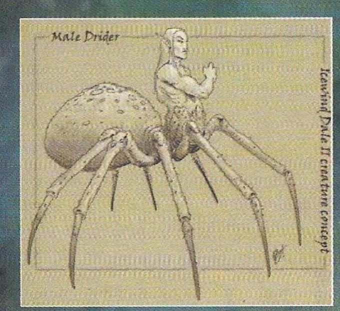


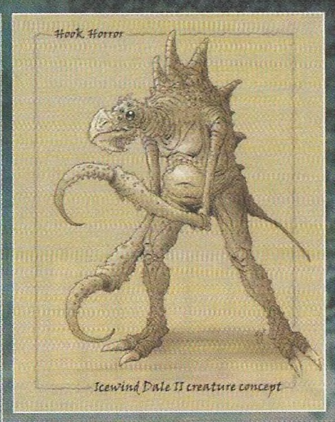
Друзья мои, любители RPG, вселенной Forgotten Realms и правил D&D, а также все почитатели спортивной рыбалки (надо же расширять круг читателей журнала), давеча хорошую новость принесла мне на хвосте сорока (интересно, что это я вчера принимал…). Дело в том, что компания BIS (гляньте вверх на расшифровку), собрав огромный стадион игроков-РПГ'шников и устроив шоу с вручением каждому четырех баночек шоколадного мусса (можно же человеку помечтать?), официально заявила о создании продолжения популярной РПГ — Icewind Dale 2. Причем релиз они забили на 28 мая, так что ждать осталось не так уж и долго.

Теперь — по сути. Начинается продолжение, соответственно, после событий первой части игры, хоть времени с тех пор пройдет вроде как











немало. Над Севером опять нависла очередная угроза, смысл которой сводится к тому, что орды злых орков, гоблинов и прочих фэнтезийных созданий стусовались под стягом Чимеры и держат путь к порту Таргоса — причем отнюдь не на рыбалку, а чтобы отрезать Десять Городов от всего «цивилизованного» мира. И угрозы адского отродья не пустые, так как Бремен уже захвачен…

Проанализировав ситуацию, правители Таргоса реально офигели и с лозунгами «Вставай на защиту края!» и «А ты записался в добровольцы?» начали собирать силы для отвержения «темной угрозы». Как раз к этому времени вы завершили создание своей «великой» партии — и попадаете в игру именно во время этой заварухи. Объяснять дальше, что вам придется делать, считаю лишним, поэтому перехожу к следующему абзацу.

Так что же нам предстоит увидеть непосредственно в игре? А здесь вас ждет старый добрый стабильный геймплей в стиле dungeon crawl, понравившийся игрокам по первой части и еще двум аддонам. Не рассчитывайте, что сможете обнаружить в новой части какие-нибудь мини-игры или вообще суперкардинальные изменения — ибо «glupo meniat to, chto nravitsa ludiam», как сказал один великий человек ☺.

Так вот, разработчики, конечно же, расширили армию монстровья (лично я без этого еще ни одного продолжения не встречал). Они потолстели, выросли, поумнели и еще больше обозлились на жизнь. Поэтому их мяса нам предстоит увидеть с Карпатские горы…

Соответственно, для борьбы со всей мерзопакостной нечистью авторы налепили нового оружия, а также новых магических предметов. В одном лишь хардкорном режиме «Heart of Fury», известном игрокам из аддона Heart of Winter, можно будет найти сотню таких вещичек. Ну и конечно, не обошлось (а как же иначе?) без новых заклинаний. Теперь их суммарное число равняется тремстам, при этом нам накинули около пятидесяти новых фокусов, в общем — будет что показать всем, кто «не с нами».

Нельзя не сказать и о пополнении в классовых рядах. Вспотевшие разработчики разродились на такие новые классы, как *Варвар, Чародей* и *Монах*. То, что каждый из них будет обладать новыми интересными возможностями, думается, объяснять не надо.

Особенностью можно назвать появление класс-китов. Это *Наемник, Гигантоубийца* и подозрительно непонятный *Dreadmaster of Bane*. Как они действуют и зачем вообще нужны, придется, видимо, разбираться непосредственно в игре.

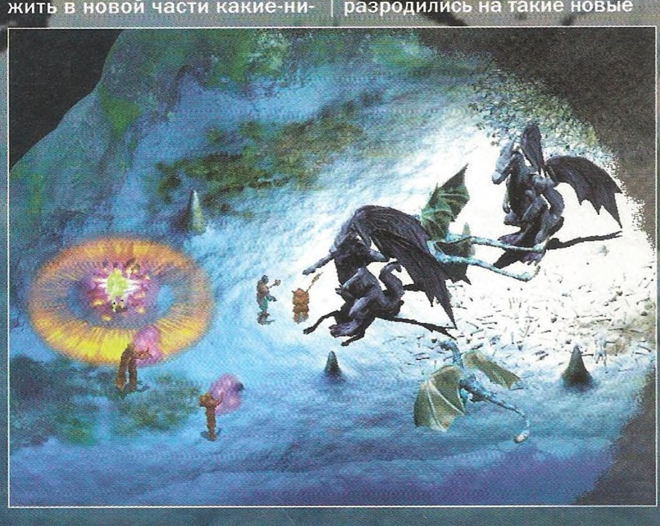
Ну, и чтобы вдохнуть жизнь во все это разнообразие живности, разработчики пополнили «библиотеку» новыми голосами и портретами. Жаль, правда, что мы так и не сможем услышать среди них голос русского Винни-Пуха или Волка из известного украинского мультика «Жил-был пес» — как и не увидим среди портретов лицо вождя мирового пролетариата. А как хотелось бы…

Что же касается непосредственно игрового процесса, то он обогатился новыми расами и субрасами, среди которых *Drow*, *«Темные Эльфы»* (интересно, они играли в Arcanum?), а также *Tiefling, Half-Orc, Gold Dwarve* etc, но разработчики почему-то опять забыли о племени людей-слив.

Так-с — графика. Она не подверглась влиянию 3D (жаль, а может — к счастью). На деле мы имеем модернизированную и улучшенную, но все же остающуюся неизменной, систему Infinity Engine. Ее обработка позволила (хотя до выхода игры это еще окончательно не известно) улучшить графику, а также ввести в игру поддержку определенных 3D-технологий.

Вообще, это пока все, что можно было выудить на данный момент по данной теме, что-то большее можно узнать разве что на спиритическом сеансе, вызвав дух ответственного за проект работника. И точно сказать, что получится из игры —полноценное продолжение или очередной аддон, нельзя. Хотя ждать-то, в принципе, осталось не так уж и долго…

Юрий Гладкий



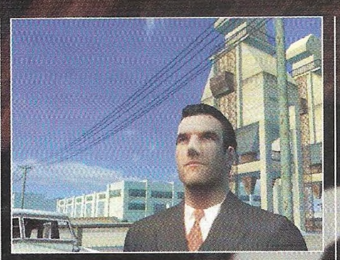


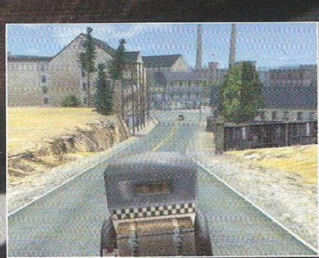
Название: Mafia: The City of Lost Heaven
Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: GodGames
Жанр: Action
Дата выхода: конец мая 2002 г.

Ничего личного – просто бизнес

Америка, тридцатые годы прошлого столетия. Френсис Форд Коппола еще не родился. Организованная преступность переживает период расцвета. Бонни и Клайд — всеобщие кумиры. Аль Капоне, человек и ночной клуб, доказывает всему Западу, что лучший довод в любом споре — магнум сорок пятого калибра. К его мнению прислушиваются. Несмотря на введение сухого закона, все продолжают пить виски. На улицах правят бал убийцы и контрабандисты. Крестные отцы пользуются большим уважением, чем родные. Романтика гангстерства захлестывает великую страну...

До настоящего времени еще ни одна компьютерная игра не смогла должным образом передать пропахшую порохом атмосферу того времени. Решив сломать эту неприятную традицию, за дело взялись ребята из Illusion Softworks, некогда прославившиеся разработкой хита *Hidden & Dangerous*. Судя по тому, что у них есть на данный момент, традиция действительно должна быть сломана. **Mafia** — 3D-action от третьего лица, события которого развиваются в уже упомянутом выше временном отрезке.

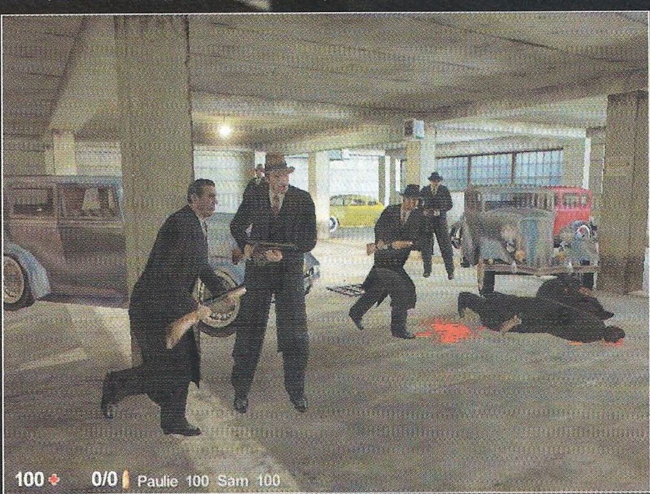


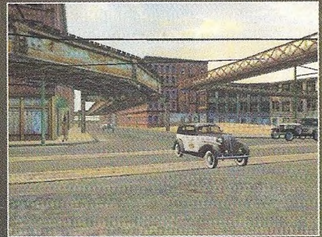




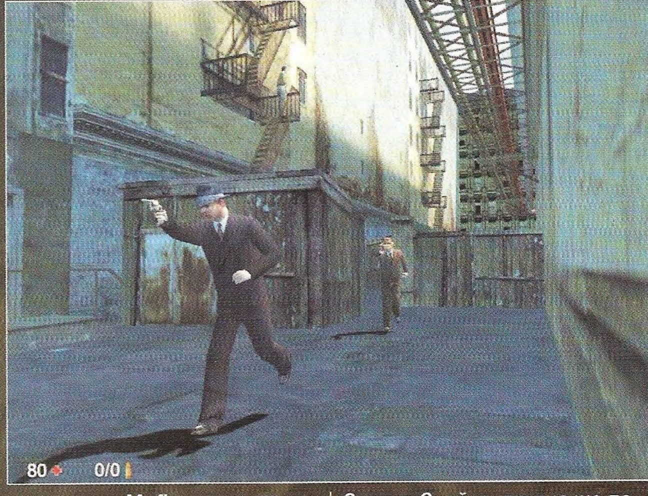
Вам предстоит выступить в роли бывшего водителя такси, который решил встать на тернистый путь бандитского ремесла и связался с одной из преступных группировок. Причем карьеру свою вы начинаете обычным водилой, а заканчиваете (если раньше не убьют) в роли крестного отца и предводителя банды отчаянных головорезов — чтобы все боялись, чтоб не насмехались. Продвижение по «служебной лестнице» будет происходить путем участия вашей драгоценной персоны в контрабандных операциях, отчаянных банковских ограблениях, диких погонях на автомобилях, дерзких покушениях на зарвавшихся конкурентов и так далее в том же духе. Короче говоря, нас ждет настоящее пособие для начинающих мафиози. Спешите видеть и не давайте в руки детям! Игра обещает быть настолько реалистичной, что на территории некоторых странах Евросоюза (а точнее — в Италии и Германии) блюстители порядка всерьез обеспокоены ее возможным влиянием на неокрепшее сознание тамошней молодежи. Ага, как же — неокрепшее. Как фрицев сотнями валить, так милости просим, а как парочку-другую гангстеров на тот свет отправить — так нельзя. Про кармагедон, GTA III и SoF я вообще молчу.











Ладно, переживем. В любом случае, никакие ограничения нам не грозят. Мы все это и по телеку посмотреть можем. Все события игры разворачиваются в огромном виртуальном мире площадью 12 квадратных миль. Город, в котором вам придется совершать свои противоправные действия, представляет собой нечто среднее между Чикаго и Нью-Йорком 30-х годов. Внимание, с которым разработчики подошли к детальному воссозданию города того времени, просто поражает. Все — начиная с горожан, слоняющихся по улицам, и заканчивая работающими светофорами — проработано до неприличия хорошо. В городе даже существует деление на районы по расовому признаку: Чайнатаун, Маленькая Италия, район, напоминающий Манхэттен. В каждом из них действуют свои порядки и законы. Чужаков там не любят и разговаривают с ними исключительно на языке жестов. Потом догоняют — и снова разговаривают. Тем и живут.



В начале игры вашей непосредственной задачей будет развозка боссов криминального мира, участие в «стрелках» и выездах на дело в качестве стоящего на шухере. Причем, как и следовало ожидать, времени на каждую миссию будет даваться в обрез. Так что иногда придется срезать путь до цели путем проезда на красный свет и выезда на встречную полосу. Полицейские, понятное дело, смотреть сквозь пальцы на это безобразие не будут, так что готовьтесь удирать. Заблудиться в городе будет трудно по причине наличия карты. Не оригинально, но полезно. Машины в игре, кстати, выглядят просто потрясающе. Каждая из более чем шестидесяти тачек имеет свой тип повреждения, которое может вывести их из игры. Например, прострелившее вы впереди едущей машине колеса (так, по приколу), а она переворачивается. Весело — прям как в кино.



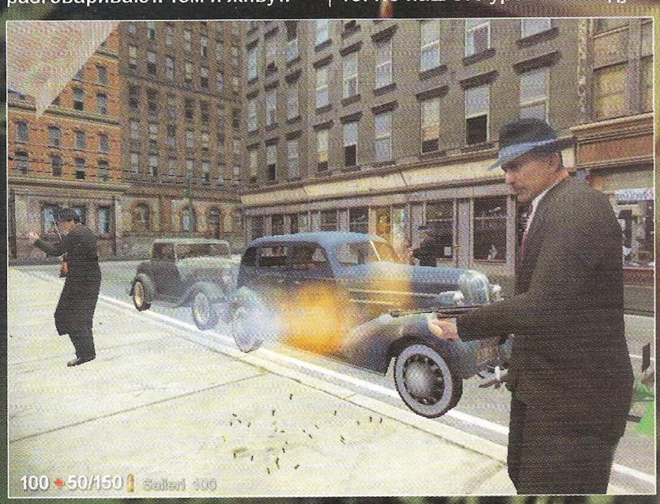
Однако не надейтесь, что всю игру водилой проработаете. Не наш это уровень. Ведущую роль в Mafia играют миссии, в процессе которых вам придется потопать на своих двоих. Во время выходов в люди основными вашими помощниками станут: автомат Томсона, коктейли Молотова, шотганы, пистолеты, снайперские винтовки и другие замечательные средства самообороны. Правда, беглый огонь иногда может вылезть вам боком. Например, если вы вдруг начнете палить из автомата в здании отеля, битком набитого недружелюбно настроенными к вам головорезами, то, в лучшем случае, вас убьют. Так что как альтернативный вариант используйте бейсбольную биту. Тихо и эффективно. Для прохождения одних миссий вам придется вспомнить опыт *Солида Снейка*, другие же потребуют от вас применения грубой силы. Не *Hitman*, конечно, но чем-то напоминает.

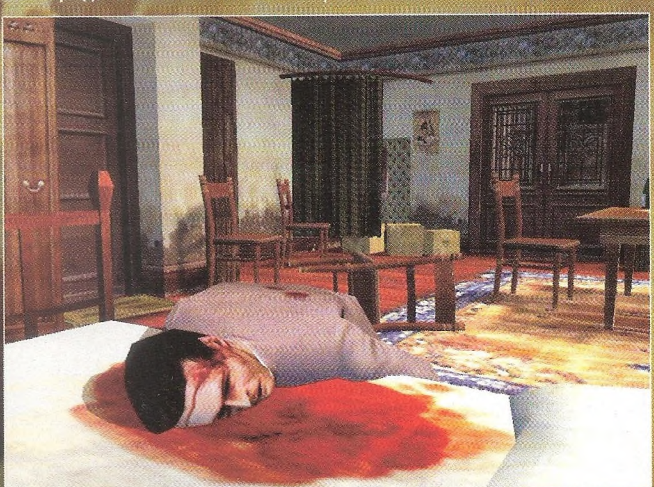


Кроме того, разработчики обещают добротный мультиплеер — со всеми вытекающими из него деzматчами, гонками на выживание и прочей прелестью.

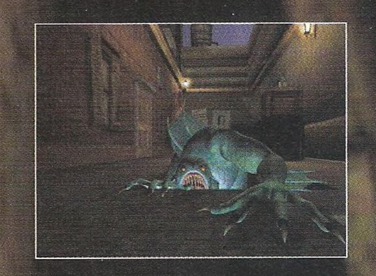
Короче говоря, всех нас ждет очень даже неплохая игра. Да чего там, игра станет настоящим хитом. Все говорит в пользу этого: замечательный сюжет, захватывающий геймплей, отличная графика, высочайший уровень детализации (вы сможете увидеть даже дым, вьющийся из сигареты), проработанное звуковое сопровождение. И огромный густонаселенный город будет не просто интерьером, красивыми декорациями — он станет неотъемлемой частью игрового процесса. Плюс ко всему, ждать релиза осталось не так уж и долго. Во всяком случае, позже *Duke Nukem Forever* Mafia точно не выйдет.

Андрей Гайдут





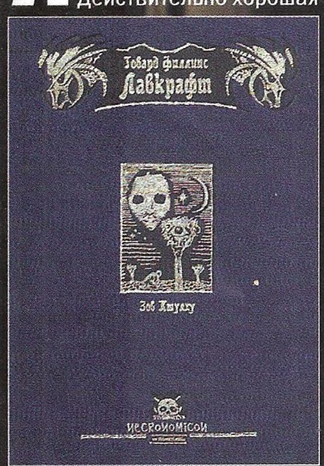
Название: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Издатель: Fishtank Interactive
Разработчик: Headfirst Production
Жанр: action/adventure/RPG
Дата выхода: первый квартал 2002 года





По ту сторону сна

Я люблю страшные книги. Наверное, даже больше, чем страшные фильмы — триллеры, ужастики и так далее. Действительно хорошая



книга дает возможность фантазировать. Вы представляете себе главных героев, вместе с ними переживаете происходящие события. И какими бы ни были спецэффекты в фильме, ничто не сможет заменить силу вашей мысли. Однако последнее возможно только тогда, когда автор действительно талантлив. Когда он одной фразой может заставить вас испытать леденящий кровь ужас, а ваше тело — покрыться потом. Стивен Кинг, Роберт Говард, Эдгар По, Клайв Баркер, Рэй Бредбери — каждый из них в какой-то мере заслуживает звание короля страха. Однако сегодня речь пойдет не о них...

Говард Филлипс Лавкрафт — один из самых странных писателей XX века. Всю свою творческую жизнь он посвятил описанию разнообразных сверхъестественных явлений. Но язык не поворачивается назвать его автором для масс. Мастер безумия, глубокий знаток человеческих душ — он только через двадцать лет после смерти был объявлен классиком американской литературы. Лавкрафт умер в 1937 году — как раз в то время, когда литература ужасов переживала период расцвета. Читатели заново открывают Эдгара По — прежде всего, как поставщика рассказов про котов-людоедов и восставших из могилы мертвецов. Повсюду продаются «Дракула» Брэма Стокера, во всех кинотеатрах идет «Усталая смерть» Фрица Ланга и «Франкенштейн» с Борисом Карлоффом в главной роли. Ожившие мумии и родовые проклятья, влюбленные вампиры и печальные зомби — вот основные темы книг и фильмов в то время. Короче говоря, сплошной Хэллоуин.

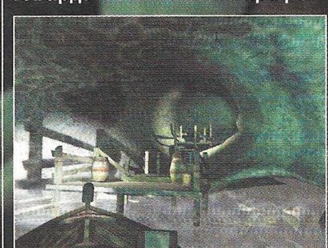
Однако наш герой выделяется из общей когорты. Главным в произведениях Лавкрафта было не ввергнуть читателя в кровавую мясорубку, устраиваемую отвратительными монстрами, а при помощи тонких психологических ходов воссоздать атмосферу первобыт-





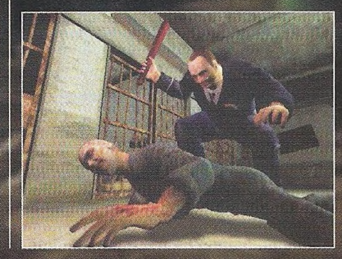
ного ужаса. Страха перед неизвестным, страха перед самим страхом. Стандартная для его рассказов ситуация — персонаж повествует о некоем событии, настолько чудовищном, что конкретные его черты он просто не в силах воспроизвести. Слишком уж страшно — и рассказчику, и автору. И, тем более, читателю.

Однако, к сожалению (а может быть, наоборот к счастью), «Шпиль!» — журнал отнюдь не литературный, а скорее даже игровой ☺. Вот так плавно мы переходим к одному из самых ожидаемых проектов 2002 года. К игре, в основу которой легла серия произведений Говарда Филлипса Лавкрафта



под таинственным названием *The Call of Cthulhu* и одноименная настольная ролевая игра, также созданная по рассказам культового автора. Уже сейчас разработчики из Headfirst Production обещают «сверхреалистичный триллер с самой захватывающей атмосферой, заставляющей кровь застывать в жилах и спать с включенным светом».

Действие игры происходит в 1920 году. Вы выступаете в роли частного детектива Джека Уолтерса, которому в ходе очередного расследования доведется узнать о Ктулху. Смертный приговор подписан. Теперь надежда только на ваше мастерство...

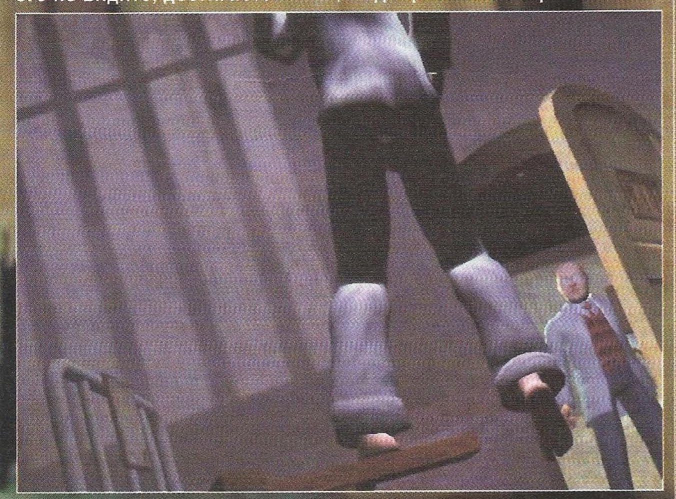








Жанр определяется как ужастиково-приключенческий FPS с элементами RPG. Немного странным выглядит вид от первого лица, однако разработчики объясняют это желанием напугать нас с максимальной силой. Дескать, когда к вам сзади подкрадывается что-то большое и некрасивое, а вы его не видите, достигается



максимальный эффект. Как обычно, ожидается стирание грани между реальностью и вымыслом, а также невероятная интерактивность окружающего мира. Описывая последнюю, дизайнер **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** Эдрю Брайзер отмечает, что «...раньше в некоторых играх у вас могли возникать чувства типа «Я могу передвинуть этот стол, так почему же мне не удается сломать табуретку?».

Теперь же разработчики стараются сделать все возможное, чтобы вы в полной мере ощутили на себе реальность происходящего. Они даже отказались от heads-up display — картинки, демонстрирующей количество оставшихся жизней и патронов. Так что теперь любой монстр может стать для вас последним.

Кстати, о монстрах. В игре их должно быть не менее семи видов и огромного числа разновидностей. Короче говоря, достаточно, чтобы мы испугались. А здоровье и нервы, подпорченные встречей с очередным исчадьем ада, можно будет подправить, используя аптечки, повязки и морфий. А запрятано все это будет в самых неожиданных местах. Захочешь жить, придется поискать...

Однако не думайте, что всю игру будете бегать с шотганом наперевес. Как уже упоминалось выше, в COC не обошлось и без ролевых элементов. *Сила, ловкость, магия* и (это что-то новенькое) *здравомыслие*. Да-да, именно здравомыслие. Согласитесь, трудно представить себе человека, пусть даже и частного детектива, который не свихнулся бы от встреч с самыми ужасными созданиями на земле.

Внезапно наш герой начинает слышать потусторонние голоса, а тени от предметов начинают казаться очертаниями чудовищ, породить которые мог только больной разум. Атмосферу нагнетает полное отсутствие фоновой музыки. Только гробовая тишина, зловещий скрип дверей и чей-то шепот из-за угла. Эх, в такую игру — да ночью, да при выключенном свете, да с наушниками нешутейными на голове...



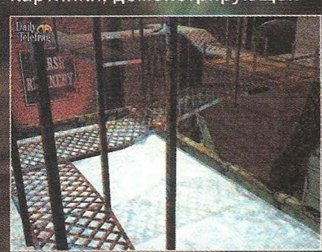


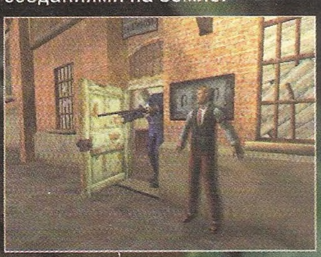
Судя по скриншотам и видеороликам, к вопросу графического оформления игры разработчики подошли со всей ответственностью. В Call of Cthulhu используются успешно лицензированные движки NDL NetImmerse и Havok. Последний отвечает за правдоподобное представление физической составляющей. То есть за перемещение предметов в окружающей среде и их деформацию. Таким образом, избавленные от необходимости исправлять технологические погрешности, парни из Headfirst решили времени зря не терять и все силы бросили на создание захватывающего геймплея. Что им, судя по всему, должно удаться.

Кроме того, в игре будет мультиплеер: дезматч и командная игра, в которой проходить игру смогут сразу четыре человека. Вместе все-таки не так страшно.

Подводя итоги, можно сказать, что ужас окончательно стал популярным развлечением. Развлечением в самом широком смысле этого слова.

Андрей Гайдут

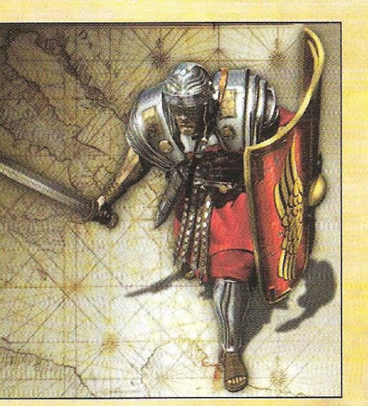






Название: Praetorians
Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: стратегия в реальном времени
Дата выхода: весна 2002 года





Римские каникулы

И вновь горячие испанские мачо хотят нас обрадовать. Не успели мы как следует наиграться во вторые Commandos, как ребята из Pyro Studios готовы обрушить на нас очередной тактико-стратегический суперхит. В свете пресыщения публики немецко-оккупантской тематикой, место действия будущей игры решено было перенести во времена некислого существования Римской республики. Год пятидесятый до нашей эры, что само по себе не так уж и плохо ☺. Для создания пущей достоверности маркетологами компании было опрошено с десяток очевидцев событий тех лет, доживших до наших дней благодаря постоянному употреблению в пищу свежих овощей и овсяной каши. Извините...

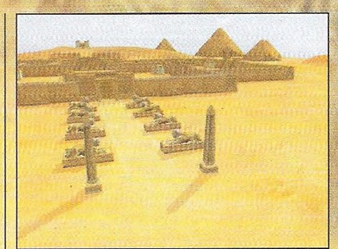
Основной целью игры, о чем несложно догадаться, будет расширение границ Империи. Кроме того, внутренние восстания также не приносят уверенности в завтрашнем дне и заставляют время от времени примерять шлем полководца. Короче говоря, воевать придется со всеми — начиная со своих же соотечественников и заканчивая германцами, галлами и египтянами. Так что география боевых действий, в которых на протяжении двадцати миссий будут участвовать римские легионеры, достаточно обширна. И дремучие галльские леса, и жаркие пустыни Северной Африки — эх, где наша не пропадала... Ну да ладно, главное ведь —



не где и с кем воевать, главное — *как* это делать.

Отсутствие в **Praetorians** полезных ископаемых и средств для их добычи выглядит, как для стратегии реального времени, по меньшей мере, странно. Единственным ресурсом в игре будут люди. Теперь потеря даже одного солдата, будь то пехотинец или лучник, может сказаться на успехе всего сражения. Ведь каждый боец будет обладать уникальными параметрами, которые могут меняться в процессе игры. Например, опытный лучник будет наносить больший урон врагам, чем салага, который и лук-то раза два в жизни держал.

Нашим противным противникам предстоит ощутить на себе всю мощь римской армии. Мы сможем выбрать одну из нескольких формаций, в том числе и небезызвестную «черепаху». Причем у каждой из формаций будут свои сильные и слабые стороны (например, ваш отряд становится полностью неуязвимым для лучников, но конница может разбить его в пух и прах). К тому же выбор формации происходит до вступления отряда в бой, во время же сражения уже ничего не получится изменить. Такая вот сложная штука жизнь.



Кроме того, в игре будет присутствовать два особых юнита. Это *центурион* и *скаут*.

Первого можно использовать разными способами (не подумайте ничего плохого ☺). Например, можно заставить его заниматься набором новых бойцов для войска. Происходит это во время вашего пребывания в только что захваченном или освобожденном городе. А формируются новобранцы из числа мирного населения — путем обучения и зажатия пальцев в двери ☺. Еще центурион умеет вселять в ваших вояк бодрость и уверенность. Под его заботливым присмотром у тех улучшается атака и защита.





Скаут — это разведчик. Для своих гнусных целей он использует ни в чем не повинную лесную фауну, представленную в игре ястребом и волком.

Одним из самых захватывающих элементов в Praetorians обещает быть осада и захват вражеских крепостей. Именно тогда вы увидите, как на самом деле работают все известные военные достижения тех времен. Вы будете использовать осадные орудия и лестницы, сможете осаждать укрепления или идти на их штурм. Рассел Кроу должен прослезиться.

Что касается графики игры, то она будет полностью трехмерной и очень детализированной. А для обеспечения должного уровня реализма разработчики обещают соблюдать законы физики. Так что стрелы будут летать так, как они летают в реальной жизни и отклоняться от цели из-за порывов ветра. Вы также сможете использовать особенности трехмерного ланшафта. В лесном овраге, например, удобно сделать засаду на варваров, а холмы можно использовать для обозрения местности.

Короче говоря, Praetorians должен стать хитом в мире стратегий. Тем более что ребятам из Pyro Studios лично я доверяю.

Андрей Гайдут





Название: Mister Mosquito
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Eidos Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: action
Дата выхода: второй квартал 2002 года

Комар носа не подточит

Все в детстве мечтают. Кто-то хочет стать летчиком, кто-то — трактористом. Другие хотят побывать в шкуре льва, орла или даже... ежа. Но вот попробовать себя в роли комара — до этого могли додуматься разве что уж очень извращенные умы. Хотя, как оказалось, комариная жизнь полна невероятных и увлекательных приключений. В этом можно удостовериться, поиграв в **Mister Mosquito**.

Жила-была в Японии семья Ямада, состоящая из мужа, жены и дочери-подростка. Никого они не трогали и не имели особых жизненных проблем... До тех пор, пока в их доме не поселился КОМАР. Вот этим-то насекомым и придется управлять игроку. А цель игры — высосать как можно больше крови из тел ничего не подозревающих японцев.

Действия будут разворачиваться в доме Ямада. Каждый отдельный уровень — комната, в которой находится один из членов семьи. Задача — высосать определенное количество крови и остаться живым. Поскольку вид в игре будет от третьего лица, причем от лица комариного, то уровни не покажутся такими уж маленькими. Плюс — в каждой комнате



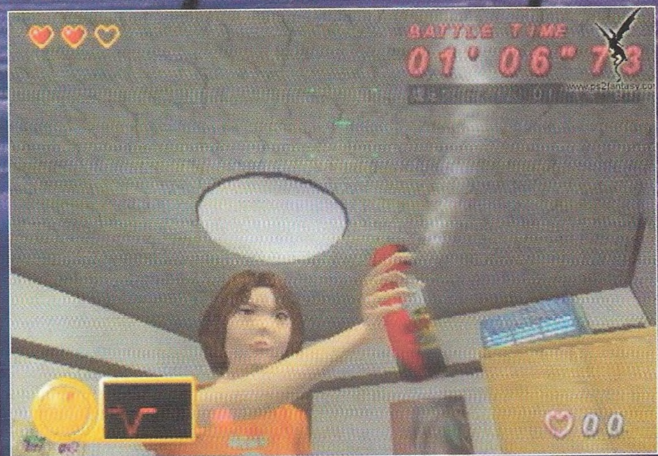


будет наличествовать большое количество мебели, за которую часто придется прятаться от справедливого гнева потревоженных людей. Если вы фанат самолетных симуляторов, то эта игра как раз для вас — комар летает не хуже какого-нибудь Ил-2 со всеми примочками, вроде поворотов на 180 градусов и крутых пике.

Так как же, спросите, добраться до жителей дома, когда они мирно посапывают на диване, читают газеты или даже сидят в ванной? Все очень просто: подлетаем поближе, находим на теле уязвимые места (они будут отмечены красными точками) и направляем туда наш кровососущий хоботок. Причем делать это



нужно очень технично. В игре будет предусмотрен специальный механизм для регуляции потока крови, который поступает из человека в комара. Если не угадаете со скоростью, жертва поймет, что ее кусают,— и тогда вам несдобровать. В ход пойдет все, начиная от рук и комнатных тапочек и заканчивая мухобойками и спреями против комаров. У игрока в такой ситуации два варианта







поведения: прятаться подальше или вступать в поединок. Насчет последнего не волнуйтесь: комар в игре не вооружен базукой или гранатометом. Просто после вхождения в «battle mode» игрок увидит на теле соперника специальные «зоны успокоения», после укуса в которые человек сможет расслабиться и забыть на некоторое время о существовании комара. Немного странно, правда? Для того чтобы отвлечь человека, нужно его еще раз укусить. Хотя это и должно принести в игру больше динамики.

На первых уровнях задачи будут полегче — например, высосать немного крови у спящей девочки. Потом жертвы будут уже не сонные, а довольно таки бодрые и до зубов вооруженные для противостояния с назойливыми насекомыми. Но разве это остановит игрока в погоне за таким деликатесом, как человеческая кровь ☺?

Игорь Предко



Название: TransWorld Snowboarding
Платформа: Xbox
Разработчик: Housemarque
Издатель: Infogrames
Жанр: спортивный симулятор
Дата выхода: осень 2002 года



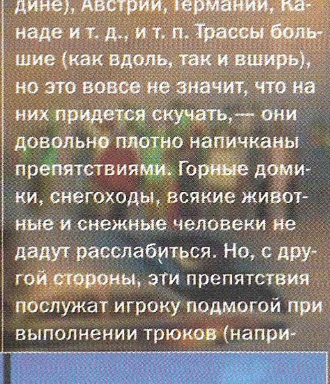
Снеговые бабы и мужики в количестве 10 штук

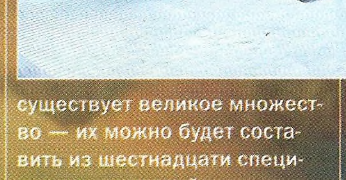
Я не буду ничего говорить о выступлении олимпийской сборной Украины в Солт-Лейк-Сити. Просто предлагаю посмотреть на скриншоты игры, которая находится на стадии альфа-версии. А делают эту игру в Финляндии (конечно, странно было бы, если бы игру о сноуборде делали в Африке). Оказывается, финны делают игры с такой же легкостью, как норвежцы выигрывают золото на Олимпиаде. Но не будем о грустном, ведь нам есть чему порадоваться.

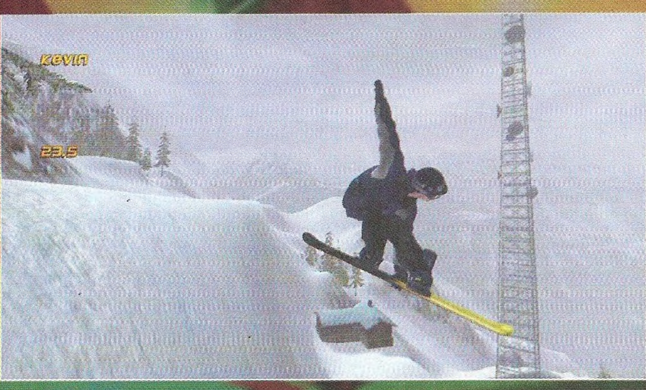
TransWorld Snowboarding, без сомнения, станет значительным явлением в игровом мире — хотя бы уже из-за своего замечательного снега. Чувствуется, что к его созданию разработчики подошли со знанием дела. Да и с остальным, скорее всего, не подкачают.



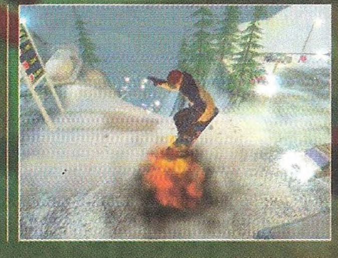
Начнем с того, что TransWorld Snowboarding — сочетание аркады и симулятора, благодаря чему и реализм будет присутствовать, и трюки можно будет сделать немного более заковыристыми, чем взаправду. А трюков существует великое множество — их можно будет составить из шестнадцати специальных движений.











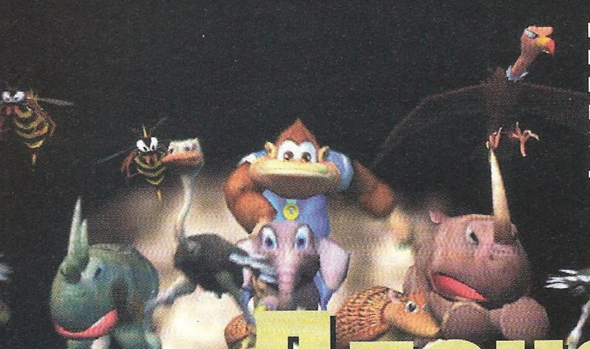
Показать свое мастерство можно на различных типах соревнований: на время, на очки, на быстроту и на этапах, где выигрывает показавший самые классные трюки.

Помогут вам в этом десять настоящих сноубордистов, подписавших контракт с разработчиком на использование не только их интерфейса, но и фирменной экипировки. Трое из участников — женщины.

Разворачиваться события будут на шестнадцати трассах — в Финляндии (дань родине), Австрии, Германии, Канаде и т. д., и т. п. Трассы большие (как вдоль, так и вширь), но это вовсе не значит, что на них придется скучать,— они довольно плотно напичканы препятствиями. Горные домики, снегоходы, всякие животные и снежные человеки не дадут расслабиться. Но, с другой стороны, эти препятствия послужат игроку подмогой при выполнении трюков (например, с крыши горного домика можно спрыгнуть, как с трамплина, а снежного человека можно шарахнуть сноубордом по башке). На одну трассу, в среднем, будет приходиться до семи заданий различной сложности. Выполнять их (что очень приятно) можно в произвольной последовательности.

Вот такая забавная игра, которая, я надеюсь, взрастит украинского олимпийского чемпиона по сноубордингу 2006 года.

Непрямой, можно сказать — кривой, репортаж вел Игорь Предко



Название: Donkey Kong Racing
Платформа: GameCube
Разработчик: Rare
Издатель: Nintendo
Жанр: action
Дата выхода: неизвестна



Планета обезьян

Ну что, хардкоровые геймеры, прошедшие по три раза все автосимуляторы (в том числе, один раз левой рукой и один раз — с закрытыми глазами)? Вы — люди, имеющие по рулю с мощной отдачей и защитными воздушными подушками на случай аварии! Не надоели эти до ужаса напоминающие реальность гонки? Если нет, то смело вырывайте эту страницу и протирайте ею лобовое стекло своего Porsche 911. А для тех, кто немного устал от гиперреализма и хочет чего-то прикольного и отчаянно пахнущего детством, воскресными мультфильмами и 16-битными приставками, компания Rare готовит приятный сюрприз.



Помните, что такое мир *Donkey Kong*? Красочные платформеры с веселыми обезьянами — один из козырных тузов Nintendo. Это их, можно сказать, «дойная корова».

В новой игре **Donkey Kong Racing** этих самых коров, то есть обезьян, посадят на самые модные в джунглях средства передвижения и заставят соревноваться друг с другом. А знаете, на чем нынче в джунглях ездят? Нет, это не Audi TT и даже не Lexus. Будьте ближе к природе. Наши герои взгромоздятся на носорогов, рыб (!) и даже ос (!!!), чтобы соревноваться сразу в трех стихиях: в воде, на земле и в воздухе. Думаете, это они от хорошей жизни на осах летать вздумали? Нет, просто уровни в игре будут уж очень заковыристыми. Выбросят тебя где-нибудь в лесу и скажут: беги-ка ты на зюйд-зюйд-вест! А в эту сторону лес очень плотный, так что носорогом туда не полезешь. Придется по воздуху добираться. А потом, ни с того ни с сего, появится речушка. Волей-неволей «пересядешь» на рыбу-меч. А тут еще пираньи вокруг мечутся — только успевай аквалангом отбиваться.

Не будем особо волновать читателей, рассказывая о графических прелестях игры, таких как покачивающиеся на ветру деревья, смена теней и закаты солнца под топот сотен

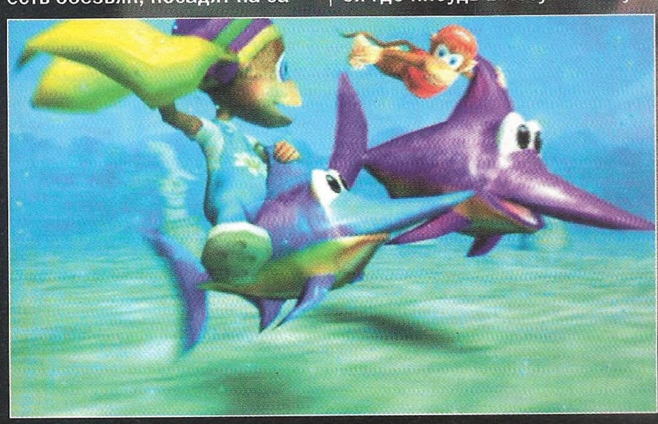


носорожьих ног. Кстати, звук от этого топота будет очень реально варьироваться — в зависимости от того, на каком расстоянии от игрока находится стадо.

Мы лучше расскажем о том, что роднит «авто» в Donkey Kong Racing с их механическими аналогами. Носороги, страусы и осы любят жрать. И если их вовремя не покормить, то это может очень плохо закончиться для игрока (ну, вы понимаете: Гринпис, общество защиты носорогов г. Житомира и т. д., и т. п.). А пищу для средств передвижения придется черпать во время гонок. Если этим самым «средствам» не предоставить вовремя бизнес-ланча, то они могут взбрыкнуть или просто умереть от голода.

Игорь Предко

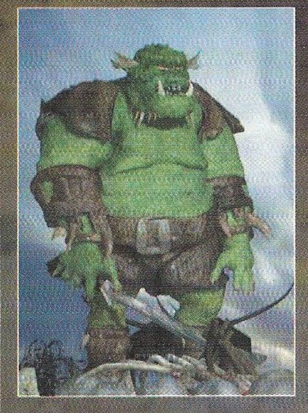






Название: Gorasul — The Legacy of the Dragon
Разработчик: Silver Style
Издатель: JoWood
Жанр: RPG
Системные требования: P2 400, 64 Mb, 3D видеокарта с 8 Mb

Оценка:	8
Графика:	8
Звук:	8
Геймплей:	8
Управление:	8



Беседы о склерозе

Они привезли его в бессознательном состоянии. Сразу же принялись подключать вялое тельце к каким-то странным приборам, кололи что-то из ампул с надписями «За последствия не отвечаем», потом начали резать...

Сколько это продолжалось, уже никто точно не скажет, но когда он очнулся, ему сказали что-то вроде «и так сойдет», а потом — еще ничего не соображающего, забинтованного — взяли и выбросили «в мир». И только чуть позже, когда случайный прохожий, увидев его, вскрикнул: «Так это же *Baldur's Gate* или даже *Planescape Torment*! А может, все-таки *Diablo*...» — **Gorasul** осознал свою судьбу...

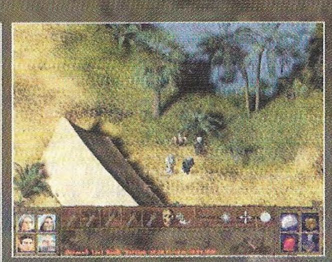
Собственно, к чему я клоню, понятно — мы снова встретились с клоном. Ну что же поделать, коли ума хватает лишь на то, чтобы раскручивать чужие триумфальные идеи.

Так вот, о Gorasul'е.

Сюжет игры, как ни странно, опять сводится к тому, что некий Росзондас, очнувшись, начинает вспоминать, сколько же он пролежал в отрубе, и прикидывать, где он вообще находится. Постепенно раздупляется, что был воспитанником дракона (какое тяжелое детство...) и всю жизнь мочил «Зло», которое потом его таки доконало и с памятью его позабавилось... А остальное — как и полагается: вам придется все узнавать самим, выслушивая не сопровождаемый никаким видео тягучий голос в главном меню. Короче, истинно спартанские условия игры.

Хотя, поправлюсь, не совсем одному, а с неким «камрадом», который вам не какая-нибудь живность, а самый настоящий меч. Принцип идеи оригинален, а вот реализация получилась скудненькой. Во-первых, потому что эта железяка слишком много орет, да еще и такими громкими фразами, типа «я вырву им глаза!». Ну, допустим, это еще можно было бы послушать — так ведь диалоги то в игре не озвучиваются. Поэтому и выходит, что «клиночек» со своими пятью копейками влезает в серьезный мужской разговор в самый неподходящий момент. Вот и приходится, скрипя зубами, листать его оторванные восклицания. Кроме того, выбросить его не получится, да и смысла нет. Он намного сильнее других видов оружия, плюс еще и то, что даже эту заточку авторы наделили отдельными параметрами и статистикой. Хорошо еще, что развивать его болтливость не обязательно. Тут же хотелось бы упомянуть, что нам подарили еще и страх отдельных видов оружия перед определенными видами монстров — даже наш меч-сорванец кидает якорь при виде *Banshee* и метит скрыться под майкой Росзондаса.

А теперь — о главном составляющем РПГ-игр, то есть об атрибутах, параметрах и классах. Характеристик здесь пять: *сила*, *ловкость*, *интеллект*, *телосложение*, *харизма*.











Gorasul: Lost Souls Version v0.9







Первые четыре действуют стандартно, а вот с харизмой что-то пошло не так. Этот параметр обычно влиял на отношения с NPC — бывало, улыбнешься кому-то во все тридцать два и получишь за это квест многообещающий. А здесь харизма помогает добивать врагов! Да-да, ваше разъяренное харизматичное лицо может добивать раненых. Только и требуется, что ранить супостата, а потом улыбнуться убегающему вслед — и дело сделано ☺.

Также нам предоставили отдельные наборы (*мана+здоровье*, а также *защита+атака*), которые имеют свойство повышаться с переходом на уровень выше. И чтобы вообще убить всех своей оригинальностью [ехидно улыбаясь ☺] авторы дали нам еще четыре вида экзотических умений. Вы же помните, что папенька-то у нас был вроде как дракон, а, как говорится, с кем поведешься... Так вот, это: *Dragon Strength, Dragon Eyes, Dragon Fear* и *Dragon Breath*. Иногда от них толк и есть — как например от Dragon Strength, которое увеличивает силу в бою. Но есть абсолютно бестолковые и ненужные (тут смело можно ткнуть пальцем в Dragon Breath). После неожиданного включения последнего Росзондас вдруг запихивает меч в штанину и подрывается бегать по полю боя в попытке пожечь вражин своим несвежим огненным дыханием — жаль только, частенько сам же от этого и страдает.

Немного о классах — «немного», потому что много говорить не о чем. Здесь, как ни странно, тоже все серенько и обычно: шесть шт. доступных на момент генерации классовых вариаций, отличающихся всего лишь стартовой статистикой да различной доступностью заклинаний, ну и еще не забудем об ограничениях в броне для кое-каких индивидуумов. А о классовых умениях забудьте, разработчики до этого, по-видимому, не доросли.

Что же касается квестовой начинки, то уж лучше бы сделали ее земляничной, сунули в круассан и продавали бы вместе с CD. Как я упоминал, диалоги не озвучиваются — наверное, разработчики рассчитывали преимущественно на глуховатую часть геймеров. Кроме того, квесты настолько однообразны и скучны, что у меня частенько слипались глаза даже от выполнения одного единственного из них. При этом наш герой способен лишь на фразы типа «да/нет/не_знаю/убью...» (даже при условии постоянного развития одного лишь интеллекта), и если рассчитываете добиться от него каких-нибудь толковых философских рассуждений, то могу уверить, что скорее вас из игры выкинет, чем такое чудо произойдет.

Дальше будем бузить по поводу боевой системы и ее реализации. Сначала вроде бы все на месте: и «пауза» есть, и заклинаний немало, да и оружие в руках прощупывается нормально. А вот когда дело доходит до разборок, то оказывается, что это ужасно несбалансированная муть. Здесь вам и приторможенные в чтении заклинания, которыми можно лишь улиток-переростков валить, и ужасно медлительные полеты стрел а ля Макс. Да и сам AI отряда далеко не на высшем уровне — то и дело кто-то срывается и швыряет какую-нибудь молнию во мрак, а там уже отряд орков с дубинами дежурит... И для всего этого добра они даже забыли вставить кнопочку «передых» — ну просто нет слов!

И под занавес поругаем графику. Что понравилось, так это задники — довольно неплохо реализованы, но всматриваться не рекомендую. А за задниками нас ждет цирк уродов — детализация персонажей порядочно отстала от жизни, радуя нас мутными воплощениями «движущихся». Прорисовка персонажей и их доспехов — «сиреневый туман», ибо ничего толком разобрать не получается: погода, хоть как-то и меняется, но на реализацию современных возможностей графических видеокарт не рассчитывайте. Кроме того, еще и трупы исчезают просто сразу после завала ☺.

В общем — нудно, скучно и невесело. Хотя, вы знаете, нужно сделать скидку на то, что я оценивал эту игру «по всей строгости», так как являюсь ярым почитателем этого жанра. Так что не исключено, что многие могут найти в этой игре достойный для времяпрепровождения предмет.

Но все равно — обнаружить здесь хоть какие-нибудь проблески pylezza, смогут лишь люди, отчаянно проходящие все РПГ.

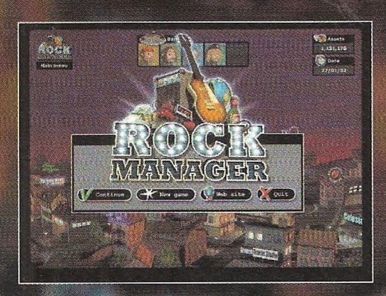
Юрий Гладкий





Название: Rock Manager
Разработчик: Monsterland Produktion
Издатель: Snowball
Жанр: Economic
Системные требования: P2 300, 64 Mb, 3D видеокарта с 8 Mb

Общая оценка: 11



Хочешь петь — умей и пей!

Вот, честное слово, не ожидал, что меня так эта игра зацепит. Казалось бы, всего лишь взял протестировать диск (который потом на раскладке так и не удалось найти) — и так увлекся.

Так вот — о том, как она меня завлекла.

Вообще-то, это не какой-нибудь «хитросделанный» симулятор менеджера, на одно только осваивание которого тратишь уйму времени. Здесь все по-человечески просто и доступно — и, наверное, поэтому все так затягивает. Ну да ладно, а то прогружаю почем зря, а вам ведь о игре узнать, наверное, хочется.

Короче, просыпаетесь вы раненько, смотрите на вещи, разбросанные после очередной вечерухи, бросаете беглый взгляд на свидетельство об окончании курсов менеджмента и маркетинга... И вдруг вас со страшной силой огревает по голове мысль — а почему бы не заняться музыкальной раскруткой?

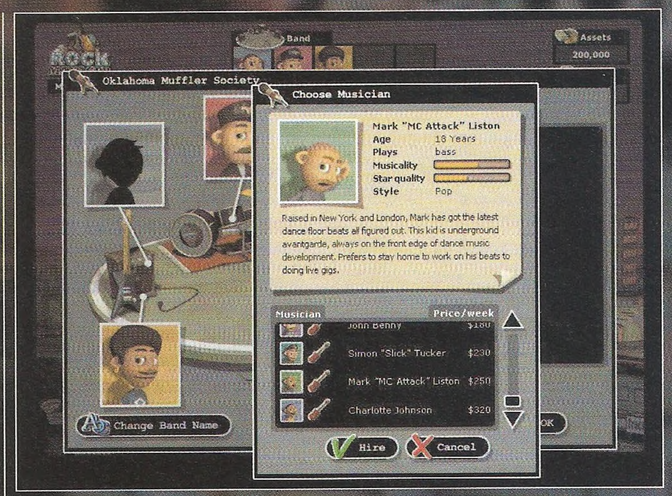
В общем, с направлением деятельности вы определились, и теперь пора начинать делать деньги. Первым делом собираем группу. Здесь стоит задуматься — с кем именно вы хотите иметь дело. Может, вам нравится раскручивать мало понимающую в музыке обладательницу груди невероятных размеров или подскать в команду зализанных, слащавых, атлетически сложенных мальчиков, чтобы собирать на концертах тысячи пятнадцатилетних девочек. Конечно же, мож-



но остановиться и на толпе вечно пьяных и буйных рокеров, рвущих на себе волосы и разбивающих во время концертов друг другу об головы гитары — это ваш личный выбор.

После столь мучительного процесса «природного» отбора придется дать группе название, а то, согласитесь, глупо как-то, чтобы она без имени оставалась. При этом название на игру не влияет, поэтому здесь ваша фантазия может разгуляться (начиная от «Мармеладки» и вплоть до «Грязных уродов») — вам же с ними дальше работать.

На каждого из членов группы припадает по два основных параметра, плюс дополнитель-



ные. Основными способностями являются: умение играть на конкретном инструменте и манеры (вместе с умением показать себя публике). Соответственно — попсовички поют скудненько, зато с журналистами себя ведут умиротворенно, противоположностью им будут металлисты, которые обладают прекрасным умением игры, зато плюются и матерятся на прессу, угрожая, а часто и разбивая им носы. Кроме того, музыкантам свойственно еще и направление жанра. При этом лучше всего брать человека, прокачанного по полной программе, а то самому с ними возиться дороговато выходит.

Дальше — музицируем. Для начала заходим в контору, которая выдает лицензии на песни ее сочинения. Каждая композиция тоже обладает определенными параметрами, такими как качество, хитовость, а также жанр. Соответственно, если у вас поп-группа, то спеть нечто вроде «Я сожру твое сердце» у них вряд ли получится.

Теперь — на студию, где и записываем песенку. Если у вас там все получится, то на следующем этапе (а именно — в рекорд-компании) запись похвалят и заберут. Если че-то не выйдет — можно с гордо поднятым носом пойти в другую компанию или же прокачать музыкантов и с новыми силами







перезаписать песню. Ну, а если дела с деньгами и с прокачкой плохи — вас ждут клубы…





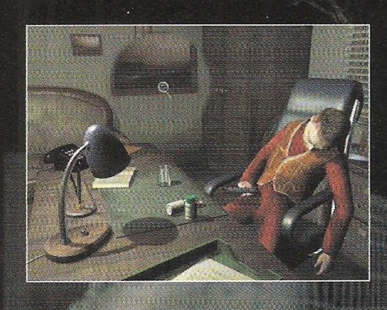
Собственно, рассказывать обо всем, что еще будет или может произойти с вашей группой нет возможности, так как это просто не влезет в отведенные для статьи рамки. А если кратко, то это и зарабатывание первых денег в маленьком полуподвальном помещении, и выход на огромный стадион Colloseum с последующим мировым турне с 400 косарей прибыли. Здесь вам и подписание контракта, и обложка первого альбома, и реклама в прессе и на ТВ. Если все пройдет отлично, будете снимать клипы, продавать интервью — и так аж до всемирной славы и реального желания создать группу (у меня лично такое возникало).

Вот только полностью вольничать в игре вам не позволят миссии, с которыми надо считаться. Хотя, как мне показалось, они интересны и абсолютно не мешают выполнению «великой» цели. Короче — советую, советую и еще раз советую, хоть узнаете, как делаются деньги в шоу-бизнесе. Кстати, у меня тут группка одна есть — «Баба Дуня» называется — талантливая команда, между прочим (сам делал). Если кто-то демо-версию песенки послушать захочет — звоните в редакцию, меня спрашивайте, только представляйтесь, что вы по поводу «Бабы Дуни».

Юрий Гладкий

Название: Alfred Hitchcock — The Final Cut
Разработчик: Arxel Tribe
Издатель: Wanadoo
Жанр: Quest/Adventure
Системные требования (минимальные): PII 300, RAM 64 Mb, 3d acc. 8 Mb

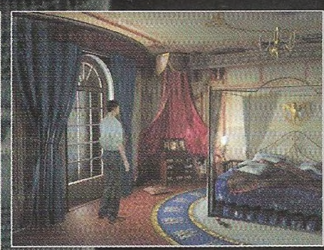
Оценка: 9
Графика: 9
Музыка: 8
Геймплей: 9
Управление: 8



Не бойтесь — под напряжением

Обглоданные ногти, съеденная вместе с бумагой пачка поп-корна, облитые кока-колой соседи справа и слева...— это лишь бледные штрихи к портрету сидящих в кинотеатре истинных любителей А. Хичкока, короля напряжения и закрученных сюжетов. А теперь Хичкок объявился уже и на PC. Ну, что я могу сказать: кинематографического эффекта он не произвел — то есть так же захватить происходящим не смог, хотя...

Вы — частный детектив, который порядком устал от постоянных слежек за изменяющими женами и от расследований таинственных повешений на дверной ручке. Решив взять заслуженный отпуск, отправляетесь на природу, чтобы наконец-то отойти от городской суеты... Как бы не так — забудьте! Ведь на горизонте появляется немая незнакомка, подосланная разработчиками специально для того, чтобы завлечь вас в обитающее ее шизонутого деда. Почему я так выразился в отношении пожилого человека? Да потому что он возомнил себя самим Хичкоком и теперь серьезно увлекся идеей снять кино. Прямо во дворе замутил декорации, пригласил актеров, персонал кинематографический набрал — в общем, все как надо. Собственно, тут-то и возникает вопрос: а чеМ мы тут забыли со своим послужным списком расследований исчезнувших шелковых подвязок? Оказывается,



здесь происходят убийства членов съемочной группы — вот это-то нам и предстоит расследовать, чтобы дать потом пощечину убийце.

А теперь — непосредственно к игре. Сам игровой процесс сравнить с фильмами Хичкока трудно — нет должного напряга от действия. Да, в игре есть смерти (и, кстати, немало), есть новые события и персонажи, но нет того увлечения происходящим, того захвата на грани поседения, что были у Хичкока. Весь смысл игры заключается в поиске трупов, а все окружающее вас только запутывает и уводит от решения проблемы.

Кстати, хотите — скажу, кто убийца? Ладно, не буду портить вам игру, да и, кроме того, вычислить его будет трудно лишь детям до десяти лет.

Что касается диалогов, то они линейны, как допросы у следователя: тема-вопрос-ответ. Кроме того, выбить толко-





вую инфу из таких посиделок тяжело — жаль, не додумались авторы до использования более жестких способов допроса. Плюс ко всему, собеседников нынче мало, большинство как-то вымирает, не успев с вами даже потолковать. Весь необходимый материал надо искать в записочках, книженциях всяких и других предметах лесоперерабатывающей промышленности. Но найти в них отгадку не рассчитывайте — максимум, что найдете, это «руководство для детектива, расследующего эти убийства» ☺.

Положительно можно отозваться о головоломках, которые и оригинальны, и не навевают скуки. Основные же загадки — просты и разрешимы без особых усилий. Конечно, есть и весьма неординарные решения заданий — ну, так на то оно и квест. А еще понравились глюки. Не подумайте, что они были у меня. Просто, когда персонаж прикасается к определенным предметам, они бросают его в омут галюциногенной видеовставки. По сути, они должны помогать в решении дела, но это происходит крайне редко. Видимо, детективу они просто приятны.

Еще не совсем ясно, зачем было в квест запихивать элементы а ля Tomb Raider (например, взбирание на крышу с последующим переходом по настланным доскам на другую крышу и с увиливанием от светоприборов). Хорошо еще, что вся игра к этому не сводится, иначе о Хичкоке можно было бы вообще забыть.

Графику, в принципе, можно считать хорошей. И модели героев, и задники хорошо проработаны, что сказывается на их практической реализации. Минус разве что в том, что весь цветовой набор игры упирается в мутные темно-серые тона. Конечно, оно понятно, что в подобной игре было бы глупо делать все оранжевым, но все же в такой цветовой гамме успеха тоже не удалось добиться.

Ролики в игре хоть и существуют в двух вариациях (на движке и на видео), но тоже трепета не вызывают.

Если на минуту забыть о том, кто такой Хичкок, и рассматривать игру исключительно как квест, то можно с уверенностью сказать, что получился он хорошим, играбельным и красивым. Но если опять вспомнить о Хичкоке, то все происходящее вновь покажется скучным и абсолютно не захватывающим. Так что вы для начала определитесь, кто вы есть: любитель квеста или почитатель захватывающего триллера — а уж потом решайте, играть или не играть.

Начинающий детектив
Юрий Гладкий

Название: Salt Lake 2002
Разработчик: Attention To Detail
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: Sport
Системные требования: P2 450, 128 Mb, 3D видеокарта с 16 Mb

Оценка:	8
Графика:	9
Звук:	8
Геймплей:	8
Управление:	9

Кольца всех стран, соединяйтесь!



«Последний этап биатлонной эстафеты. Отстрелявшись, первым выходит на финиш русский биатлонист, а за ним, с небольшим отрывом, немец и норвежец.

Финиш... Русский пересекает ленточку с флагом в руках, а соперников все не видно.

Репортеры бросаются к нему:

– Как вам удалось так оторваться? Вы, наверное, хорошо подготовились к гонке?

– Вы знаете, после стрельбы у меня осталось два дополнительных патрона...

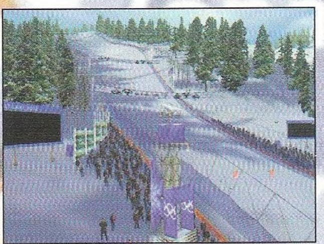
Этим добрым анекдотом я решил подготовить вас к теме сегодняшнего обзора, а точнее — к компьютерной реализации уже минувшей зимней олимпиады в Salt Lake. Прошла она весело, красиво и, если не учитывать «почесного» места нашей сборной, то даже интересно. Ну да ладно, вот чтобы не вспоминать о грустном, можете показывать результаты получше в игре.

Так вот в **SL2002** для болельщиков заделали шесть видов спортивных дисциплин:

- скоростной спуск (Alpine Skiing Downhill);
- прыжки с трамплина (Ski Jumping K120 Individual);
- параллельный слалом в сноуборде (Snowboard Parallel GS);
- специальный слалом (Alpine Skiing Slalom);
- лыжный фристайл (Freestyle Skiing Aerials);
- бобслей с двумя спортсменами в экипаже (2 Man Bobsleigh).

Теперь обо всем наиболее интересном.

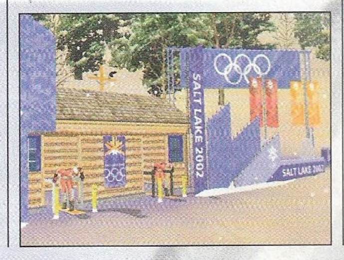




Думаю, все понимают, что подобные спорт-сборники не подразумевают введения в игру крутого сюжета или других составляющих культовых игр — здесь главное, чтобы все было идеально подогнано, красиво и легко усваивалось.

Собственно, этим требованиям вполне отвечает проезд по скоростной трассе: быстро, красиво, удобно и, главное, нет тех тупых «вжик — влево, вжик — вправо», которыми частенько «балуют» нас подобные спорт-симы.

Что касается фристайла, то и здесь можно похвалить атмосферу и реализацию спортивного вида. Всякие сальто, трюки здесь есть, и их много.





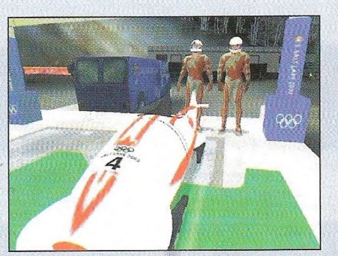
В этом виде одно лишь вызывает опасение — надежность клавиатуры.

Что же касается остальных видов, то результат оказался не вполне удовлетворительным. Слалом серьезно подкачал своим однообразием и сведением игрового процесса к методичному выжиманию клавиши «лево-право» с редкими тычками кнопки резкого поворота.

От сноуборда — как от молодого и прогрессивного вида спорта — я тоже ожидал большего, но разработчики почему-то решили, что катание на доске по снегу — это занятие для приторможенных зануд...

В отношении бобслея можно сказать, что он в принципе интересен, но реализован не совсем грамотно. Как говорится — боб, он и в Африке боб. Правда, там он не так популярен, как других частях мира... Короче, я намекаю на то, что разработчики являются выходцами из жарких





стран, где этот вид спорта малоразвит и малоизвестен. Почему я так решил? Да потому что изобразили они бобы наглядно «не очень», да и с управлением и разгоном последних дело обстоит неважнецки. Во-первых, толкание боба чем-то похоже на старт с толкача нашей «королевы дорог» — «Запорожца». Во-вторых, управление сводится к нечастому тыканию в кнопки, которые как бы отвечают за руль (который вроде как давно не смазывался — соответственно, при отвлечении от прокручивания баранки наш бобик плавненько перекочевывает на бочок).

Ski Jumping K120 Individual сказать, что плох, нельзя, но, как по мне, уж если браться за подобное, то надо делать лучше и красивее (намекаю на *Ski-jump Challenge 2002*) — а это не получилось...

Если честно, то общий итог таков — вполне играбельно, но иногда скучновато. И хотя такой «букет» не вполне сочетаем, но по-другому сказать не выходит. И если вас с детства тянуло поучаствовать в Олимпиаде, а вас никуда не принимают, кроме как в кружок макраме, то этот наборчик просто спешл фо ю!

Юрий Гладкий в бобе

Warning - Nod Airstrip under attack

Название: Command & Conquer: Renegade
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts
Жанр: 3D FPS
Системные требования: P3-600, 128 Mb, GeForce

Оценка:	7
Графика:	7
Звук:	8
Геймплей:	8
Управление:	9



RenеГадость

«Reinforcement have arrived»,— ласковый женский голос, видимо, пытается таким образом сообщить игроку о его скорой гибели. Да и вражеский вертолет, из которого веселой гурьбой вываливаются неприятные личности, надежд на спасение не вселяет. Однако супермены так просто не сдаются. И после неравной схватки с десятком вражеских солдат последние с позором ретируются. Можно подумать, кто-то сомневался!

Рядом на зеленой поляне мирно пасется харвестер. Его советуют уничтожить. (Все обожатели C&C дружно смахивают слезу — ностальгия... Вот ведь ребята из Westwood постарались. Спасибо им за это пребольшое. Уважили.) Стреляем по харвестеру из автомата. Тот не сдается. Неожиданно, но очень своевременно, с борта транспортного вертолета к вашим ногам спускается новенький, сверкающий на солнце легкий танк. Садимся в него и быстренько разделываем угловатый и несуразный харвестер под орех. «Захватывающе» выглядит. (Опять ностальгия, на этот раз — по *Operation Flashpoint* с ее замечательными транспортными средствами.)

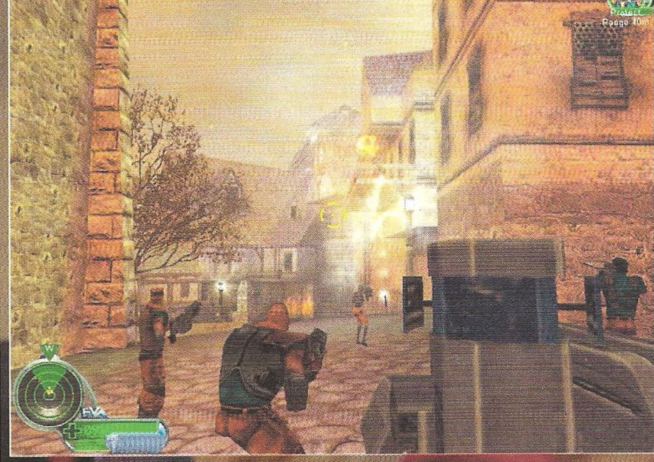
Жизнь прекрасна. Фирменных видеороликов нет и в помине. Их место заняли оцифрованные скриптовые сценки «на движке».

Камера настолько неуравновешена, что все страдающие морской болезнью геймеры рискуют получить осложнение. Графическими изысками разработчики нас тоже не балуют. В техническом плане движок игры проигрывает даже *Серьезному Сэму* годичной давности. А во времена Медалей и Вольфенштайнов *Renegade* выглядит просто бедным родственником.

О грамотной проработке игрового процесса тоже можно забыть. Да и по тактической части игра явно не хватает звезд с неба. Красный, желтый, голубой — выбирай себе любой. А я уж, было, понадеялся, что времена разноцветных ключей, как средства прохождения уровней, канули в лету еще в году эдак 93-ем.

Играть скучно, а пресловутый эффект присутствия внутри C&C почему-то начинает через некоторое время казаться эффектом отсутствия у разработчиков здравого смысла.

Сюжеты самих миссий не то что не блещут новизной. Возникает чувство, что они наглым образом сперты у последних хитов этого жанра. Особенно меня добила одна из миссий, представляющая собой жалкое подобие высадки в Нормандии из *Medal of Honor*. И, конечно же, миссия на корабле. Без этого в наше сложное время, по-видимому, обойтись нельзя. Короче говоря, сингл получился бестолковым до неприличия.



Впечатление несколько исправляет multiplayer. База GDI против базы NOD. Победит тот, кто уничтожит все здания противника или разместит маячок Ion Cannon на специальном пьедестале внутри вражеских казарм. Уничтожайте солдат соперников, используйте харвестер и зарабатывайте на этом деньги. «Зеленые» можно потратить на покупку снаряжения и транспорта.

В «Ренегаде» существует довольно продуманная система общения, позволяющая игрокам координировать действия.

При всем моем уважении к Westwood — как к компании, которая вот уже лет десять делает деньги из одной двухмерной идеи — хочется заметить, что на этот раз они доигрались. Конечно, если рассматривать **Command & Conquer: Renegade** как подарок для всех поклонников одновселенной стратегии, то игра получилась вполне нормальной. Однако любой мало-мальски уважающий себя геймер, для которого слова *First Person Shooter* хоть что-то да значат, угонит Mammoth-танк и разнесет в щепки центральный офис компании-разработчика.

Андрей Гайдут

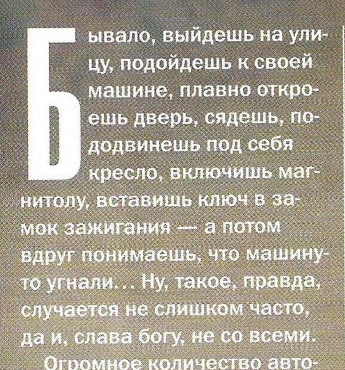


Credits: 193073
Time Remaining

Название: Master RallyE
Разработчик: Steel Monkeys
Издатель: Microids
Жанр: Racing
Системные требования: P3-500, 128 Mb, 3D acc. 16 Mb

Оценка:	10
Графика:	9
Звук:	9
Геймплей:	10
Управление:	10

Мы все с ралли!



Бывало, выйдешь на улицу, подойдешь к своей машине, плавно откроешь дверь, сядешь, пододвинешь под себя кресло, включишь магнитолу, вставишь ключ в замок зажигания — а потом вдруг понимаешь, что машину то угнали… Ну, такое, правда, случается не слишком часто, да и, слава богу, не со всеми.

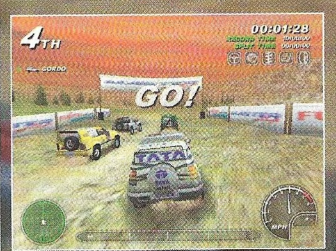
Огромное количество автолюбителей, хоть раз да мечтало втиснуть свою «ненаглядную» в какое-нибудь ралли. Пусть даже и не Париж-Дакар, пусть и без вручения призовых, но главное — это выжать все возможное из своей машины. Ну да ладно, от проблем мирских перенесемся в мир виртуальный, который давно уже не страдает от дилеммы: «где взять ралли?», т. к. оных развелось просто тьма. И вот очередной представитель раллийных игр — **Master RallyE**.

Вообще много писать о подобных играх я считаю делом неинтересным. Ведь как прикажете рассказывать о том, что ты *едешь*? В MRE пережить что-то новое не довелось: те же гонки, те же разрисованные автовсепроходимцы. Но отдельные моменты все же выделить можно.

По сути своей MRE — это ралли по бездорожью с элементами аркады. Смысл сводится к проезду реально существующего трафика, который раскинулся на прекрасном и столь любимом хардкорными гонщиками бездорожье. Стартуем мы в Париже, а уж потом, проехав около пяти тыщ км, финишируем в Москве. При этом исколесить на своей железяке доведется семь европейских стран (Украину, как и следовало ожидать, и сюда не включили).





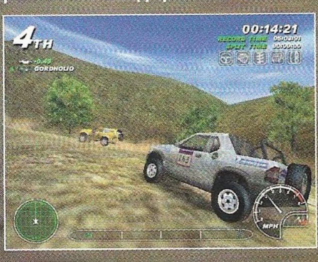


Собственно костяк получился широким, причем разработчики сумели наложить на него все, что необходимо для нескучной езды. Во-первых — прекрасно поставленный *интеллект* соперников. Благодаря этому ралли превращается в реальное соревнование— иногда даже жалеешь, что они такие вышколенные и умные, что не гонят по самым непроходимым местам и таранят бок в самый решающий момент, после чего — лишь пески, холмы и раскуроченный кузов. Во-вторых, общая *атмосфера* игры. Не могу не сказать об этом, потому что часто автосимуляторы страдают от скукотой и однообразием. Конечно, MRE тоже не выделяется нелинейностью сюжета, но просто от игры получаешь удовольствие, а ведь это главное.

Что касается графики, то она напоминает поговорку о двух сторонах одной медали (за что, собственно, и была немного обрезана оценка). Одна сторона медали — приятна и красива. Это отлично сделанные задники, домики всякие, автомобили неприятельские, то и дело мелькающие впереди вас. Кроме того, неплохо реализована система повреждений, где нормально просматриваются все уроны, нанесенные завистливыми «коллегами». Другая сторона — мрачна и некрасива. Это общая графическая обстановка. Особенно угнетает качество проработки непосредственно дороги. Видно, конечно, что разработчики старались, но потом, наверное, начался долгожданный футбольный матч, и всю работу свалили на охранника. Последний же поработал так, что дорогу зачастую не отличишь от настоящего бездорожья. Вот и приходится раз за разом ехать «огородами» (хоть, надо заметить, это и поощряется) и постоянно бросать беглые взгляды на компас.

В общем, тем, кто играет в подобные игры, советую попробовать и Master RallyE. Не пожалеете: прекрасная физика игры, хоть и с некоторыми неточностями; большой набор автомобилей, открывающийся по мере продвижения; общая нескучная атмосфера. Ну, разве это не то, что вы хотели закинуть на свой 40,2 Gb винчестер — туда все равно еще столько всего можно запихнуть… А вот обладателям винтов похудее придется задуматься.

Весь в дорожной пыли
Юрий Гладкий









Название: Phantasy Star Online
Разработчик: Sonic Team
Издатель: SEGA Enterprises
Жанр: 3D RPG
Системные требования (реальные): P3-700, 128 Mb, 3D acc. 16 Mb

Оценка:	9
Графика:	10
Звук:	9
Геймплей:	9
Управление:	7



Буйная фантазия в онлайне

Допустим, у кого-то загорелся дом (не дай бог, конечно, но всякое ж бывает), или у кого-то случился открытый перелом седалища. Ладно, давайте что-то повеселее, например — перед самой контрольной физичка сломала ногу... Нет, не то, что-то меня на черный юмор пробивает...

Короче, веду я к тому, что все эти дела обычному человеку интересны, а вот некоторые личности на них ложили, так как им от всей этой информации ни холодно, ни жарко. Для них главное, чтобы интернет не вырубался, да лавэ на его оплату и покупку лицензии хватало. Да, вы верно догадались, я имею в виду именно заядлых игроков в онлайновые игры. И сегодня о подкреплении их рядов — игре **Phantasy Star Online** (PSO). Тем более что нельзя было не учесть ваших просьб рассказать о какой-нибудь новой онлайн-игре.

Чтобы вы сразу представили себе, что такое PSO, достаточно лишь назвать одну игру, и сразу все становится ясно,— *Diablo 2*. Здесь столько похожего, что можно было бы просто навесить рядом с названием ярлычок PSODiablo2, чтобы люди понимали, во что они будут играть.

Как и в Diablo 2, построены уровни, связанные телепортами и напичканные монстрами, нарывающимися на быструю смертушку.

В PSO (видимо, в оправдание заглавного слова «STAR») события начинают разворачиваться на космическом корабле с красным галстуком и названием «Pioneer-2», пришвартовавшемя у планеты Рагол, чтобы узнать, что же случилось с ее первыми колонистами. Именно на борту этого корабля вы будете восстанавливаться после смерти, опознавать вещички и даже получите квест. Дальше — вперед на планету.

Особенностью этой игры является нечто, за что ярые почитатели PC-РПГ могли бы съездить по лицу разработчикам. Дело в том, что здесь нельзя непосредственно влиять на распределение статистических бонусов. Поэтому каждый раз после перехода на следующий уровень слушаете звон и смотрите, чего там вам выкинул «мозг». Единственной возможностью хоть как-то повлиять на комплектацию персонажа является собирание шмоток, поэтому придется осматривать всяческие свалки, мусорки да изучать ассортимент местных SHOP'ов... как же все-таки тяжел и негигиеничен путь к славе... И даже не думайте, что вам удастся этого избежать,— ведь, как известно, в 3D-играх по одежке встречают.



Еще нельзя забывать о том, что дебилов нигде не любят,— поэтому нужно обучать своего питомца. Сначала, правда, ни на что, кроме учебной стрельбы из бластера, не рассчитывайте. Зато потом, освоившись, помочив толстых страшных монстров и насобирав носителей информации с приемами рукопашной и разнообразными заклинаниями, можно закатить такую пирушку, что игроки всех пяти континентов помолятся за здоровье украинского геймера, который, мало того что насобирал денег на качественный интернет-доступ и на покупку лицензии на игру, так еще и такие вещи вытворяет.

А еще — обмолвлюсь о MAG'е. Как вы думаете, кто (что) это такой(е)? Ни за что не догадаетесь; я сам, когда узнал, реально посочувствовал состоянию авторов — это ж какую дозу галлюциногенного вещества надо было принять, чтобы ввести в игру мыслящие кибер-камни. По сути, они являют собой подобие тамагочи с ярко проявляющимися возможностями защиты, оружия и талисмана вообще. А еще эти каменюки страх как любят жрать ваши медаптечки. Причем даже и не думают тырить их из ваших кар-










манов — попросту вы их сами же и отдаете. Зачем? А потому, что после пожирания камушков пузо этого тамагочи раздувается и дает доступ к открытию в вашем питомце необычных возможностей, которые потом можно применить в любом выбранном вами деле. Да и, в конце концов, почему бы не похвалиться своим чадом перед каким-нибудь Ким Ир Ченом из Гонконга или даже не обменяться своими питомцами, если, конечно, совесть не замучит.

Так, теперь о том, что касается ума наших супостатов. Ну, что сказать — бывает и лучше, но бывает и хуже. Вообще, их поведение очень часто нельзя предугадать: может нестись прямо на тебя с криком душераздирающим, а потом, не рассчитав расстояния, остановиться и тупо ничего не догонять. А бывает и наоборот, когда неприметный с виду уродец подкрадется сзади и так вальнет… При этом нужно заметить, что уровни в PSO — это некие комнаты, которые связаны узкими проходами (разве я еще не говорил, что игра портирована с Dreamcast?). Вот поэтому-то и случаются ситуации, когда толпы монстровья скапливаются в этих узких проходах, не давая вам возможности пройти без обнажения вашего клинка или терпеливого ожидания окончания такой вечеринки.

Очень нехорошим вышло управление. Такое весьма неудобное его решение связанно с тем, что мышь вам предоставляется лишь для ходьбы и управления камерой, в то время как клавиши «стрелок» предназначены для атаки и употребления аптечек. Остальным клавишам досталась роль ответственных за чат. При этом персонаж может разворачиваться лишь на определенный угол (думаю, не надо объяснять, как это влияет на борьбу с противниками ☺).

Что касается графики, то, учитывая ее порт с консоли, нам доступно лишь разрешение 640 x 480 x 65536. Но вообще картинка в игре не производит противного впечатления. Аниме-игра должна быть яркой и красочной, а это у PSO получилось прекрасно, учитывая то разнообразие живности, которое предстает пред нашим взором. Да уж, слово «фантазия» авторы вписали в название вполне обоснованно — пофантазировали просто «на ура!»: классные спецэффекты, типа офигительной реализации «водной стихии», природы вообще (учитывая даже самые маленькие детали, типа колышущихся на ветру листьев и реализации мелкой растительности). А вот недостатком можно обозвать резкое появление перед носом разных игровых объектов — как ни как, не вполне идеальное консольное портирование свое все же берет.



Так что — если вам слишком уж хочется побегать по интернету с огроменным мечом, похвалиться перед представителями разных наций своим прекрасно прокачанным героем, побаловать взгляды любопытных невероятными эффектами только вам доступных заклинаний и т. п. — запасайтесь, ребята, деньжатками на покупку лицензии для игры на сервере SEGA, поскольку, как нам стало известно, пытаться поиграть в нее в любом другом месте — дело просто очень глупое…

Юрий Гладкий



Название: Battle Realms
Издатель: Ubi Soft / Crave
Разработчик: Liquid Entertainment
Жанр: стратегия



Оценка:	10
Графика:	11
Геймплэй:	10
Управление:	10
Звук:	10

Мелочь, а приятно

Простым смертным не понять фанатов. До сих пор люди в белых халатах теряются в догадках и теориях, пытаясь познать главную причину безумного поклонения какой-то невзрачной сотне мегабайтов программного кода, записанной на обычный компакт-диск. Еще больше все те же люди в белых халатах диву даются, когда на вопрос «Чем же вам так нравится эта игра?» фанат зачастую отвечает лишь неполными и невнятными предложениями да вздохами вроде: «Ну, это... она вот... ну, понимаете, это такое, что вот я от этого...».

Что ни говори, а фанатизм — это безумство; и я с уверенностью могу поставить себе такой диагноз, даже не обращаясь снова все к тем же людям. Надеюсь, ты понимаешь, кого я имею в виду.

Белое небо, красное солнце. Все мы — дети японцев

Во времена, когда карта азиатских стран основательно перекраивалась едва ли не каждые сто лет, а запутанную и сложную внешнюю политику тех далеких веков определяло не столько стремление к благополучию и процветанию государства, сколько личные отношения и амбиции людей, наделенных практически абсолютной властью, появлялись люди, способные перевернуть весь строй государства и подчинить его себе. Результатом чего стали глобальные потрясения, бесконечные мятежи и войны.

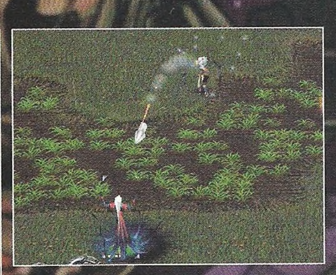
Ныне же все эти грандиозные сражения и величественные баталии остались лишь на страницах манускриптов и на старинных японских гравюрах. Но кто бы не захотел попробовать себя в качестве известного императора-полководца? В наше время существуют исторические клубы, пытающиеся реконструировать знаменитые битвы, однако многократно отрепетированные сражения напоминают больше красивое театральное представление, нежели саму битву. Да и далеко не каждый может позволить себе такое развлечение. Что же в таком случае остается нам, рядовым любителям хороших игр? Совершенно верно — нам, простым игроманам, остается радоваться немногочисленным историческим real-time стратегиям, среди которых до недавнего времени первое место занимала серия *Age of Empires*. Однако о какой достоверности и реалистичности можно говорить, когда в игре крестьяне стучали



кулаками по крепостям, от чего те как-то очень непоследовательно загорались и в конечном итоге взрывались? Конечно, Ensemble Studios сильно упростила себе задачу. Псевдоисторические миссии представляли собой аляповатые сказки «на тему», полные непростительных условностей. Был еще, конечно, *Sid Meier's Gettysburg!*, но игровой процесс, ограниченный фактически одним сценарием, мог надолго увлечь весьма определенную категорию игроков, интересовавшихся преимущественно американской историей.

Наши кони самые кони в мире

Battle Realms в отношении исторической реалистичности и поражающих воображение масштабов — абсолютный и несколько неожиданный шедевр. А кто, спрашивается, мог



усомниться, что проект от компании Liquid Enteraiment, которую возглавляет Ed Del Castillo (продюсер нашумевшей в свое время игры *Command and Conquer*), сможет оставить далеко позади общепризнанные хиты, заставит с усмешкой вспоминать громкие имена и освежит жанр, в котором, казалось бы, ничего нового придумать нельзя.

Знаете, что больше всего удивляет в Battle Realms? Нет, не великолепная графика и не уникальный движок. Поражает, прежде всего, отношение разработчиков к собственному проекту. Речь идет о продвинутом искусственном интеллекте и о детализированной анимации юнитов. Дело в том, что Battle Realms, помимо всего прочего, вполне может сойти за исторический справочник. Мельчайшие архитектурные детали, тонкости









в костюмах юнитов и, наконец, общая стратегическая модель делает исполнение игры просто неповторимым в своем роде.

Я сейчас не смогу назвать ни одного западного разработчика, который подходил бы к разработке игры подобным образом. Проще было бы придумать свою собственную вселенную, чем с такой тщательностью изучать реальный мир прошлого.



И все же — что такого особенного нам предлагается? А вот что.

После семилетнего изгнания вы (а зовут вас, кстати, *Кэндзи*) возвращаетесь в свои родные края, которые за это время превратились в наглядное пособие по изучению битв кланов. Первое, что вам попадается на глаза,— небольшая «свора» воинов, решившая показать нерадивым крестьянам, кто в доме хозяин...

И вот тут-то перед вами встает дилемма — чью сторону принять? Добрую (помощь крестьянам) или злую (ака легким движением руки снести пару-тройку голов все тем же «труженикам воды и риса»).

После того как вы совершите выбор, та или иная сторона предложит вам найти в себе силу и мужество, дабы собрать воедино под флаг Красного Дракона (или Змея) разрушенные земли и разрозненные кланы. Вот, собственно, и все вступление. Но-но! Не надо махать руками — мол, я таких вступлений и историй могу килограммами выдумывать. Нет уж, все не так просто, как кажется на первый взгляд. Как говорится, это всего лишь цветочки, а настоящие айсберги для титаников появятся позже.





Приятным сюрпризом для поклонников динамичного игрового процесса окажется



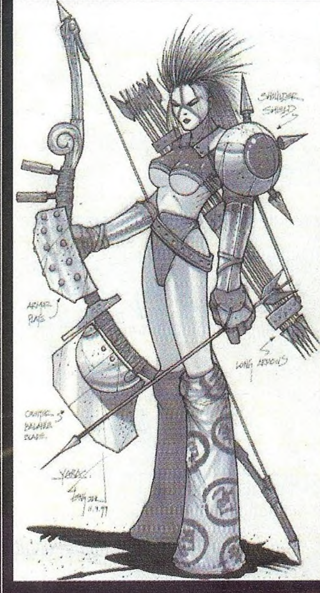
упрощенная хозяйственная часть Battle Realms. Когда военные конфликты возникают из-за того, что соперники не могут поделить поле с рисом или спорят, кому должен принадлежать колодец на спорной территории, это, знаете ли, выглядит немножко наивно. Для битвы необходимым должно быть только одно условие — наличие достойного противника. И разработчики Battle Realms, слава богу, это поняли. Нет, нам все же придется заботиться о добыче риса воды. К сожалению, в игре есть один ресурс, который теоретически может закончиться: рис. Но и это не проблема — рис любит воду, а это значит, что его нужно поливать.
В остальном все чрезвычайно просто. Построил крестьянскую хижину, вырастил крестьянина и — гей на уборку урожая! Подождал, пока появится второй — и посылаешь его за водой. Дальше все будет происходить автоматически.
С войнами еще проще. Построил все военные заведения, указал, в какой последовательности проходить обучение от крестьянина до самурая или ронина, и можешь расслабиться. Если же нужно увеличить добычу риса или воды, следует заслать еще одного крестьянина — хай пашуть на благо императора, неверные. Довольно просто и логично.





В общем, несложно понять, чему посвящена большая часть игрового процесса. Мы копим силы, формируем войско, укрепляемся, производим разведку, отбиваем атаки противника, осадой берем поселения и крепости. Сразу хочу предупредить, что поклонникам примитивизма в жанре придется нелегко. Говоря проще, не всегда большая куча сильных воинов может с легкостью одолеть небольшие отряды, состоящие из лучников или метателей смолы.

Огромное, принципиальное значение имеет правильное размещение своих сил на поле боя. Трехмерная территория в Battle Realms — это не просто милая сердцу разработчиков возможность расширить список фич, это реальность, с которой постоянно приходится считаться. Безукоризненная физическая модель открывает огромное количество разнообразных тактических приемов. Не каждая новомодная 3D-стратегия может похвастаться таким обилием. Сколько раз нам говорили о том, что, если солдата разместить на холме, то он будет дальше стрелять. По-моему, Battle Realms — это игра, в которой сие правило наконец-то реализовано. Корректировать действия юнитов в соответствии с рельефом территории приходится постоянно. Если между вашим метателем ядер или огня и вражеским солдатом оказалось здание, то, будьте уверены, в скором времени оно прекратит свое существование.



Покоряет невероятное архитектурное разнообразие. Для каждой из четырех рас — своя архитектура! Плюс невероятно красивые пейзажи, а также разнообразная анимация юнитов при их огромном количестве.

Sova



Название: Dead or Alive 3
Платформа: Xbox
Разработчик: Tecmo
Издатель: Tecmo
Жанр: Fighting
Системные требования: геймер среднего возраста с хорошим абстрактным мышлением

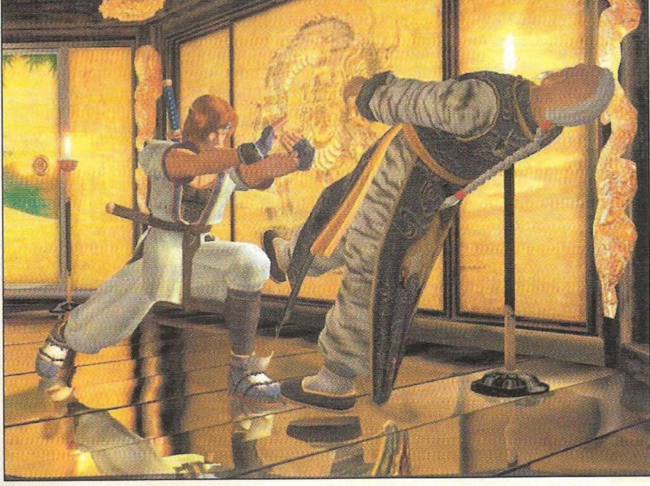




Убийцы Памелы Андерсон

Куда там браться всяким агентам никитам, силиконовым спасательницам Малибу и расхитительницам гробниц. По сравнению с героинями *Dead or Alive*, они просто дети. Причем по всем параметрам: как по внешним данным, так и по способности перехватить на лету руку соперника и сломать ее в трех местах.

Здесь, в **Dead or Alive 3**, девушки в стиле аниме предстают во всей красе. Одной только внешности героинь с лихвой хватило бы на то, чтобы заставить геймеров прикипать к экрану телевизоров. Но ведь и кроме этого игре есть чем похвалиться. Например, *интерактивностью*. Все или почти все в уровнях можно ломать и крушить. Причем особенно приятно сделать это при помощи тела соперника — им можно ударить о стену (да так, что она сломается) или выбить окно. А уж если уровень начался на крыше небоскреба или, по крайней мере, на возвышении — тогда пиши пропало. Стопроцентно один из соперников пролетит 99 этажей головой вниз, проламывая при этом полы. А самое интересное то, что после такого головокружительного падения игрок не то что не умрет, а даже сможет как ни в чем не бывало продолжить поединок (ну, правда, заберут у него самую малость жизни).







Особенно же интересно ударить кого-то так, чтобы он шмякнулся об дерево. И тогда на вашего соперника начнут опадать листья с потревоженного ударом дерева.

О графике на Xbox принято говорить хорошо или очень хорошо. Для этой игры подходит последнее. Я даже не говорю о «перспективных» героинях и других воинах с их оригинальными костюмами и движениями. То, что окружает героев на всех четырнадцати уровнях, тоже достойно уважения. Это и листья, живущие собственной жизнью, и до мелочей проработанные чайки, и тучи, время от времени покрывающие поле боя, и даже ставшие уже стандартными в играх неоновые вывески.





А есть еще в файтингах такая мелочь, как собственно поединки. Но к этому создатели Dead or Alive 3 тоже оказались готовы. На вооружении у каждого из бойцов около семидесяти движений. Комбинации ударов составлять не слишком трудно. И, что самое главное, есть в Dead or Alive 3 такая полезная фишка, как ответный удар. То есть нападение соперника можно не только сблокировать, но и перехватить, чтобы нанести удар в ответ.


Игорь Предко



Название: Monsters Inc. Scream Team
Платформа: PlayStation
Разработчик: A2M
Издатель: SCEA
Жанр: Action



Оценка:	7
Графика:	8
Геймплэй:	6
Управление:	9
Звук:	7

Банкротство корпорации монстров



Я злой и страшный серый волк,
Я в поросятах знаю толк,
РРРРР!!!
Классика советского кинематографа

Одного я не понимаю: почему игра по сюжету этого фильма не досталась какой-нибудь новомодной приставке? Ведь **Monsters Inc.** — мультфильм, вышедший в прошлом году из под пера компании Pixar — стал очень удачным проектом. Это та самая Pixar, которая сделала *Toy Story Bugs'* и *Life*.

В Monsters Inc. рассказывается, как это ни странно, о жизни монстров. Самое главное удовольствие для них — пугать детишек. Крики, срывающиеся с невинных детских губ, являются для монстров чем-то вроде топлива. Не буду пересказывать сюжет — сходите в кино или купите красивую лицензионную кассету с голограммой и сами узнаете. Важно то, что игра для PSX является приквелом к мультфильму. Если в Monsters Inc. герои *Sully* (большой и синий уродец) и *Mike* (маленький симпатичный циклоп) появляются в должностях «старший пугальщик детей» и «помощник пугальщика», то в игре им еще только предстоит таковыми стать. Наших героев (для проверки боеспособности) отправляют потренироваться на остров, где они будут оттачивать свое мастерство не на настоящих детях, а на роботах со странным названием «Нервы». Прилежно пугая этих псевдодетей, монстры постепенно становятся мастерами «страхологии».







Делать все это, сразу оговорюсь, очень легко. **Monsters Inc. Scream Team** — довольно простой трехмерный платформер, рутинное прохождение которого изредка прерывается судорожным нажатием нескольких кнопок подряд (это и есть процесс запугивания киборгов при помощи размахивания руками, показывания языка и щипания за нос). Ну, еще изредка побалуют поединком с Боссом, причем с одним и тем же — по имени Randell.





Отдушиной в игре является хорошая анимация и фрагменты из оригинального мультфильма, которые, правда, не очень сообразуются с сюжетом, но сами по себе приятны. А в остальном графика средняя. Такое впечатление, что спешили приурочить игрушку к выходу фильма и не доработали все детали. Вот и графика не увлекает, и игровой процесс прост как пять копеек. Хуже всего, что на каком-то этапе игра начинает надоедать — слишком уж повторяющиеся задания. Да и звуковое сопровождение не оригинально. Но до тех пор у вас есть шанс получить удовольствие от «платформерства» и издевательства над детьми. А за особые заслуги перед компанией выдают медали. Чем больше детей обработал — тем лучшую медаль получишь.





P. S.: задание не из сложных: определите, какие скриншоты из игры, а какие — из мультфильма. Ответы присылайте по адресу *shpil@doma.nikogo.net*.

Призовой фонд конкурса: пять трехкомнатных квартир, дача в Броварах, зеленый джип в горошек и щенок спаниеля ☺.

Игорь Предко



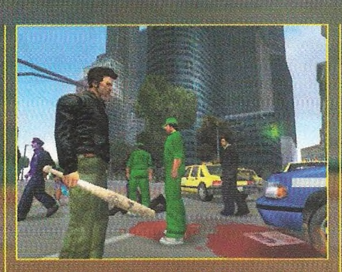
Название: Grand Theft Auto 3
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: DMA Design
Издатель: Rockstar Games
Жанр: Action

Оскар-2001 за человеколюбие и гуманность присуждается...

Во втором квартале этого года писишные геймеры наконец-то получат то, от чего потели ладошки и повышалось артериальное давление их коллег — обладателей PlayStation 2. Речь идет о **Grand Theft Auto 3**, которую не сговариваясь признали лучшей игрой 2001 года практически все ведущие игровые издания Запада.

Тернистым был путь к успеху, GTA 3 кое-где (а именно — в Австралии) даже пытались запретить, что не помешало этому шедевру достичь всемирной славы. Славы на букву «М». М — это код, который получила игра в США. Называется он «до семнадцати — ни-ни». Но на геймеров, скорее всего, ограничение не повлияет. Они будут вспоминать старый добрый *Mortal Kombat 3*, на котором тоже было написано «детям до 15 в эту жестокую игру играть не разрешается, а если и разрешается, то без применения Морталити и Бабалити». Тогда это не помогло, да и сейчас не спасет. Играть будут все, а геймеры помоложе — тем более. Ведь нет ничего приятнее, чем нарушение запретов.

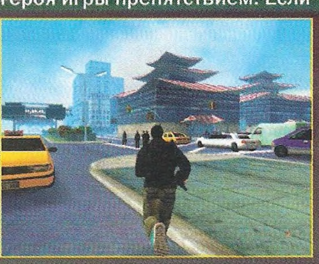
Мне почему-то кажется, что у создателей Grand Theft Auto 3 было трудное детство. В школе их заставляли серьезно зубрить, в подворотнях их обижали соседские хулиганы, а дома напрягали родители. А эти культурные мальчики все терпели и пописывали в свободное от уроков время программки на Паскале. Но только на самом деле все это время в их сердцах накапливалась злоба… Мальчики выросли, стали известными разработчиками — и тут-то уж оттянулись на все сто, дав волю своей скрытой агрессии.

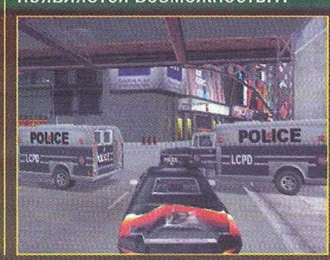


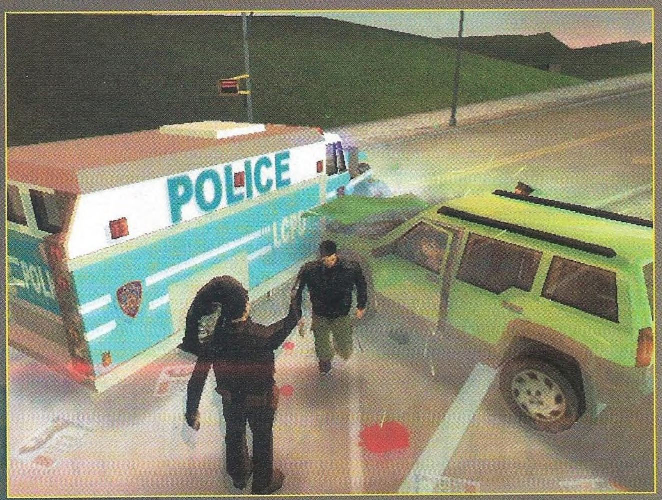
Так и появилась игра Grand Theft Auto 3, настоящее пособие «Как стать крутым». Прежде всего, нужно скрыться от полицейских во время нападения на машину, перевозящую преступников (естественно, что один из этих заключенных — главный герой игры, человек кристальной совести и высоких нравственных устоев). Потом надо познакомиться с парнем, который введет тебя в курс дела и объяснит твой статус в преступном мире. А статус этот вначале будет не слишком высоким, отсюда и уровень первых заданий — миссии для мальчика на побегушках, вроде «возьми там то и отнеси туда, и главное — не напорись на тех».

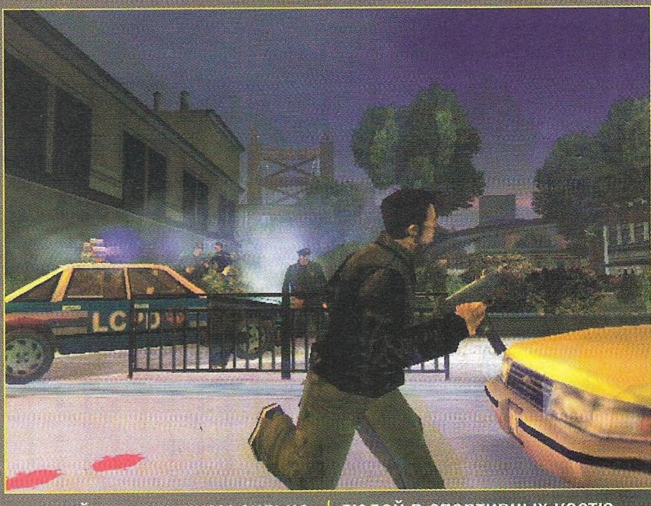


А после этого… Да можно просто забить на все задания и кататься на тачке. Нет тачки? Это не проблема. Ее можно добыть двумя путями: интеллигентным — это когда машина воруется во время отсутствия ее владельца, или грубым — это когда присутствие владельца машины не становится для героя игры препятствием. Если не будет отдавать ключи, можно показать ему красиво отполированную бейсбольную биту. Применять ее не надо, достаточно показать. Особый кайф — угнать полицейскую машину. А для извращенцев есть специальные варианты угона: пожарная машина или скорая помощь. Причем с помощью украденных тачек можно будет неплохо заработать. Например, после угона такси появляется возможность…









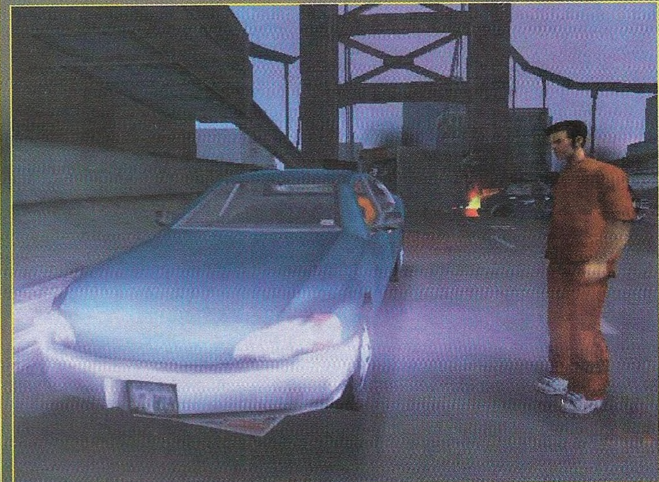
нет, не сбивать пешеходов с ног, а потом отбирать у них бумажники, угрожая битой. Все гораздо добрее — пассажиров можно возить по городу за деньги. Да, кстати, город, в котором происходит действие игры, стал большим, трехмерным и красивым.



Так вот, залезаете вы, значит, в машину, а там приемник работает на девять радиостанций, и музыка на всех станциях играет разная — от попсы до хип-хопа, от транса до классики. И, чтобы добить тему звука в игре, скажу, что озвучкой героев занимались известные профессиональные актеры.

Залезаете вы, значит, в один из восьмидесяти (!) видов авто и начинаете «перегоны», естественно — не без повреждений для железного коня. Будете дотошными — насчитаете, что по ходу дела от вашей машины отвалилось семнадцать (!) деталей. Хотя, честно говоря, все не отвалятся — просто тачка взорвется, так что придется или выпрыгивать на ходу, или гореть заживо.

Залезли вы, короче, в новый красивый джип, предварительно отправив в нокаут добропорядочного гражданина, а делать-то вам и нечего (если, конечно, не считать приблизительно сотни (!) миссий). Тогда можно здорово повеселиться. Подъезжаем к ближайшему полицейскому посту и ведем себя непристойно. Стражи порядка реагируют. А теперь — наутек! Главное — не переборщить. Если полицейских слишком сильно обидеть, то они могут позвать на помощь вертолеты, военных и вооруженный до зубов отряд дворников из ЖЭКа №34. Вот тогда вам точно несдобровать. Тут уж выход один — бросать тачку и прятаться. Слава богу, в Grand



Theft Auto 3 все очень интерактивно. Залезть можно куда угодно, вплоть до заброшенных станций метрополитена. Именно в подобных нычках и сокрыто в игре большинство бонусов.

Хотя... зачем нам эти нычки, если можно просто кататься, наслаждаясь 3D-миром, в котором день сменяет ночь, туманы чередуются с дождями, а огни фар выхватывают из темноты небритых молодых людей в спортивных костюмах...

И пару слов о юморе — он в игре есть, но только немного черный. Но ведь никто не говорил, что Grand Theft Auto 3 — это развлекательный платформер. Любителям сарказма, садизма и садомазохизма особенно понравится (про садомазохизм — это я, конечно, зря, наверное, литредактор заставит убрать) (*прим. лит. ред.*— Где моя большая плетка?!).

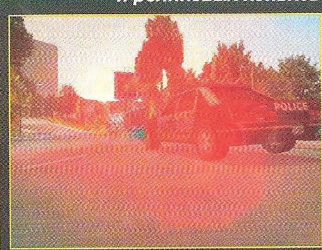
З. Ы. Как говорит ведущая одного агрессивно-интеллектуального шоу «Это была только игра, прощайте».

Игорь Предко,
старший инспектор управления по борьбе с угоном самокатов и роликовых коньков









Название: Disciples 2: Dark Prophecy
Разработчик: Strategy First
Издатель: Strategy First
Жанр: TBS/RPG
Системные требования: P3-500, 128Mb



Оценка:	11
Графика:	11
Звук:	10
Геймплей:	10
Управление:	11



Опасная профессия

Вы и сами прекрасно знаете, сколько существует полезных и важных профессий, среди которых и наиболее нужные обществу профессии водителя торпеды и мишени в тире… А вот одна компания разработчиков подсуетилась и выдала нам еще одну профессию — *черную*. Может быть, особо эрудированные читатели представят себе шахтеров, но на самом деле корни такой специальности следует искать в продолжении игры *Disciples* — **Dark Prophecy**.

Кто Я?

Теперь, если разрешите, по существу. В D2 нам даны четыре одиночные кампании-саги, состоящие из семи частей каждая. Неплохо, особенно когда во всем этом разбираться начинаешь… Кстати, число «четыре» в количестве кампаний навеяно абсолютно не легендарным фильмом «Четыре танкиста и собака», а тем, что рас, за которые можно играть,— четыре. Это: *Люди, Дварфы, Нежить и Легионы Проклятых* (читай — демоны и пр.).

Начнем мы по старинке — с выбора расы и специализации Лорда (то бишь вас). Этому советую уделить достаточно внимания, так как в игре от вашего выбора зависит ну очень многое. Если кто захочет попробовать себя в роли *Военачальника*, то его раненые собратья и юниты ежедневно будут регенерировать 15% здоровья. Кто уже представил себя в роли *Мага*, тот может рассчитывать на половинную стоимость изучения новых заклинаний и, кроме того, получает возможность доступа к заклинаниям пятого (максимального) уровня. Ну, и все те, кто в душе чувствует себя градостроителем (или *Гильдмастером*), тоже получат нехилую скидку на развитие городов.

Куда ни глянь…

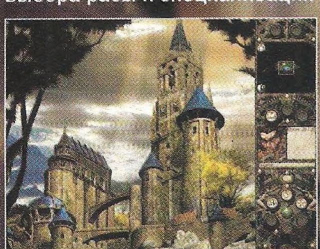
Что же мы имеем? Для начала нам выдается один город-столица. Во-первых, это приятно уже потому, что столица приносит вам ежедневный «золотой» доход, а также обеспечивает маной. Конечно же, этого добра хватает и в других местах, точнее — в золотых шахтах и месторождениях кристаллов. Чтобы удивить вас богатством своей фантазии, разработчики придумали целых четыре вида маны: мана жизни и мана смерти, рунная мана и адская мана. Но столица производит только один вид маны для конкретной расы… Короче, вас начинает давить жаба, и приходится заграбастывать новые ресурсы. О своей столице можете не беспокоиться, так как там в охране сидит *Могущественный* (или просто — посланник богов), с которым компковским ордам справиться очень и очень непросто, так что на него все можно и оставить, на время.

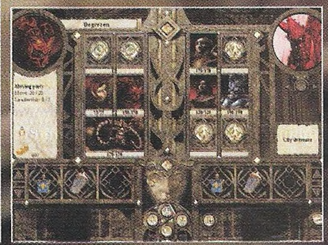




Захват территории в D2 происходит очень интересно. Во-первых, каждый город сам присоединяет к себе близлежащие земли (кроме нейтральных). При этом они окрашиваются в определенный цвет, в зависимости от расы, и захватывают земли вместе со всеми строениями и шахтами (за исключением водных просторов). Соответственно окрасившись, территория становится вашей и работает только на вашу пенсию.

Но можно захватывать и подругому — так сказать, с использованием «биологического оружия». Дело в том, что у вас в команде есть такой себе «садовник», умеющий сажать чудо-саженцы. Фишка этих растений в том, что они тоже









«раскрашивают» землю, хоть и в меньших, нежели города, масштабах. Поэтому «семечки» приходится забрасывать в стратегически важных местах. При этом, если обсадить, к примеру, шахту, то она так обрастет, что для ее возврата противнику придется хорошенько попотеть, выпалывая весь этот бурьян.

Героев — командиров вашенских войск — нанимать можно лишь в городах и при наличии денег. При этом все герои и юниты обладают одинаковыми характеристиками: *здоровье, инициатива* (то есть, у кого в бою раньше нервы сдадут), *точность, наносимый урон* и *защита*. Но кроме этого героев снабдили и более навороченными умениями: *лидерство* (ограничение количества юнитов в отряде), *дальность хода* (передвижение отряда за один ход). Героя также можно обучить пользованию знаменами, артефактами, магическими талисманами и пр. — короче, сделать его нескучным эрудированным молодцом.

Кстати, надо бы еще заметить, что вы можете выбрать для своего героя одно из пяти «амплуа»: *Воин, Скаут, Маг, «Сеятель», Вор*. Наиболее интересен в использовании Вор — он и пошпионить в чужом городе могет, и противников потравить etc. Правда, для его существования нужно будет воровскую гильдию создать ...



Как и когда нужно сажать мясо

О боевой системе много рассказывать не имеет смысла, но на некоторых моментах все же заSTOPорюсь. Важно

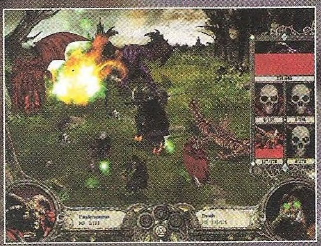


заметить: пока в партии жив хоть один боец, все воины, включая и героев, подлежат восстановлению, для этого нужно всего лишь построить в столице храм и заплатить денежку — и снова на подвиги. Хотя неплохим вариантом оживления могут быть и всякие настоечки купеческие. Правда, нужно заметить, что при победе всю экспу с дальнейшим ее распределением получают лишь выжившие в схватке члены.

Что касается конкретно боя, то его реализация проста и понятна. Юниты и герой могут выстраиваться в два ряда по



три бойца в каждом. Дальнейшее развитие боя зависит от специализации бойцов и дистанции атаки. При этом специалисты ближнего боя наносят гораздо большие повреждения, чем «дальнобойщики», хотя некоторым особям, типа магов или драконов, без разницы — они запросто могут бомбить весь вражеский отряд. А вообще смысл таких стычек сводится к тому, чтобы дать отряду



как можно большее количество опыта с последующим его переходом в навыки, которые позже будут использоваться в главном бою с БОССом.

То, что в D2 стратегия тесно переплетена с РПГ, постоянно доказывают разные фичи из этого жанра. О некоторых я уже упоминал. Еще одной является всем известная эрпэгэшная «кукла». Благодаря ей можно приодеть героя и натыкать в него разных полезных «вкусностей» и вкусных «полезностей», которые помогают в такой нелегкой жизни завоевателя...

Под конец закину пару слов по поводу того, что игровая



графика чудесна. Не так давно нас порадовали яркими *Демиургами*, и вот снова буйство красок в D2. Красиво (а главное — не так уж и требовательно) разнообразие цветов и спецэффектов, среди которых монстры и персонажи иногда даже теряются. Да достаточно просто взглянуть на

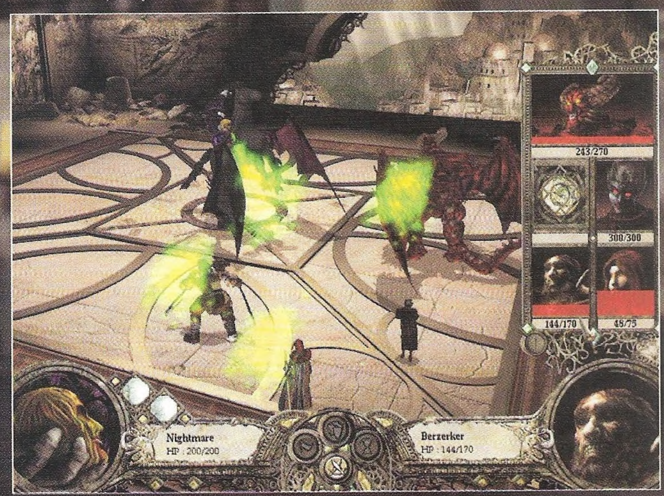


скриншоты — они не так уж далеки от действительности, хоть и неживые, конечно.

Звук и музыка в игре тоже хороши, интересны, но все же на общем фоне немного проигрывают, за что я им, собственно, и подрезал оценку. Хотя главное, что музыка ничуть не раздражает — брынчит себе витиеватые мотивы...

В общем, почитателям *НОММ* скажу одно — вы просто обязаны попробовать D2! А там и четвертая часть выйдет. Хотя сказать, у какой из этих игр будет больше поклонников, я, право, затрудняюсь...

Юрий Гладкий





GeForce 4 — ну 4е, красивая, поехали?..

nVidia показывает

Потенциальные возможности **GeForce 4** по формированию трехмерного изображения неплохо раскрываются в демках от nVidia. Сложнейшие трехмерные сцены, которые



акселератор просчитывает в реальном времени, в некоторой степени отражают уровень графики, который можно ожидать от игр следующего поколения. Для примера возьмем две наиболее впечатляющие демонстрации GeForce4 Ti. Первая демка, изображающая оборотня, стала буквально флагом GeForce4. И это не удивительно — любому скептику хватит одного взгляда на созданного монстра, чтоб признать возможности GeForce 4 Ti в трехмерной графике потрясающими.

Судите сами: в реальном времени рендерится модель, состоящая из 100 тыс. полигонов и 61 кости скелетной анимации, покрытая кубическими текстурами высочайшего качества и реалистично выглядящей шерстью. Монстр воет и шагает по мостовой — движения его сопровождаются реалистичными колыханиями и деформациями мышечной массы и шерсти. И в результате выглядит все как никогда реалистично. Более того, освещение в сцене просчитывается для каждого пикселя: даже волоски оборотня переливаются под светом фонарей.

Вторая потрясающая демонстрация изображает робота Грейс. Она танцует на зеркальной поверхности и выпускает из ладоней мыльные пузыри, созданные из точечных спрайтов. Модель, состоящая из огромного количества полигонов, покрыта кубическими текстурами, которые обеспечивают реалистичный металлический блеск и отражения. Возможности редактирования текстур позволяют даже создать эффект жидкой бронзы, из которой слеплено лицо робота, и полупрозрачную шелковую ткань юбки, которая мнется и вздымается вверх в такт движениям Грейс. Остальные демонстрации также представляют высокий уровень графики. Основные преимущества сцен заключаются в очень богатых возможностях текстурирования и попиксельном освещении. Логичным было бы спросить — когда, наконец, появятся игры, использующие эти технологии, и какие аспекты изображения претерпят наибольшие изменения? Смотрите ниже.

Новым технологиям — новые игры!

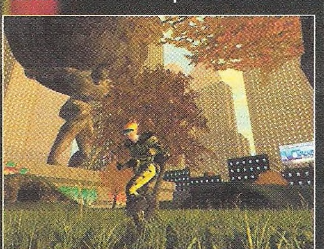
При запуске GeForce 4 nVidia использует новую политику в рекламе своего продукта:



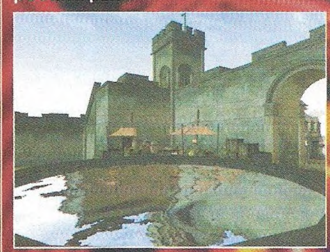
акцент теперь делается на поддержку конкретных игровых проектов. Так, аналогично традициям консольного рынка, nVidia объявила «стартовые игры». Рассмотрим наиболее любопытные особенности графики, которые реализуются благодаря технологиям GeForce 4 Ti (то есть — усовершенствованным технологиям GeForce3).

4x4 Evolution 2. Графика 4x4 Evo 2 отличается, прежде всего, детальностью открытых пространств — округлые холмы каждой трассы заполнены тридцатью тысячами деревьев и миллионом кустарников. Такое колоссальное количество объектов в игре стало возможно, благодаря тому что новые акселераторы не прорисовывают изображение, которое находится вне поля зрения игрока. Эта технология была внедрена еще в GeForce3, а в GeForce4 она стала, в среднем, на 25% более эффективна. Другая особенность, способствовавшая внедрению детальных открытых пространств,— система, которая позволяет ужимать текстуры в 3-4 раза, и увеличенный объем видеопамяти. Средняя сцена игры состоит из 200 тысяч полигонов.

City of Heroes. Из игр, заточенных под шейдеры, City of Heroes выйдет, наверное, первой — в ближайшие месяцы. Пиксельные и вершинные



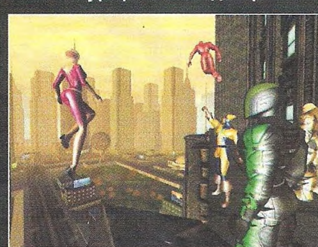
шейдеры в этой игре применяются, главным образом, в моделях персонажей — рельефные переливающиеся текстуры применяются для прорисовки костюмов всех супергероев игры.



Code Cult. Эта игра использует возможности GeForce4 на полную катушку — в основном для формирования реалистичного изображения живой природы. Без шейдеров просто не запускается — в принципе, все это сильно напоминает знаменитый тест Nature. Плавно меняющее цвет небо, рефракция и отражения на водной глади, колышущиеся под ветром травинки... — до прихода шейдеров все это казалось недостижимым.

Comanche 4. Уже вышедшая игра. Шейдеры применяются для решения некоторых визуальных задач — например, для формирования ряби на воде, дыма и текстурирования поверхности земли.

Earthviewer. Игра использует прогрессивные возможности текстурирования для реали-

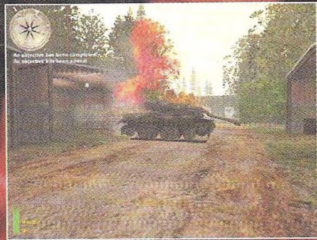




зации своей основной особенности: за считанные секунды с орбитального обзора Земли можно приблизиться к поверхности настолько, чтобы разглядеть крыши легковых автомобилей.

Master Rally. Эти гонки используют шейдеры, в основном, для изображения воды и полированной поверхности автомобилей.

Medal of Honor. 3D-action, который недавно вышел в США и уже успел отшуметь в Украине, занесен в список



стартовых игр GeForce4 (по словам nVidia — за высокие frame-rate на новых картах).

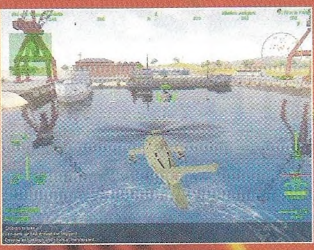
Elder Scrolls III: Morrowind. Многообещающее продолжение знаменитой ролевой игры. Водная поверхность и некоторые текстуры игры реализованы при помощи шейдеров.

Tiger Woods 2002. Новый симулятор гольфа от Electronic Arts. Шейдеры в игре обеспечивают погодные эффекты и реалистичность водной поверхности.

Короче говоря

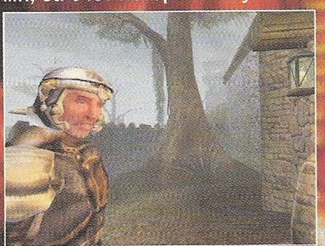
GeForce 4 смело можно назвать очень удачной линейкой видеокарт. Может быть, даже лучшей линейкой от nVidia. Hi-fi решения обеспечивают в современных играх прирост в 1/3 от общей производительности, а в играх





будущего прирост составляет 2/3 — великолепный результат! Судя по синтетическим тестам, инженеры поработали на славу, и все элементы видеокарты теперь хорошо сбалансированы. Благодаря «золотому правилу» и отменной поддержке разработчиков игр, многие новые проекты «заточены» под GeForce 4 Ti — так что без дела акселератор не останется.

Бюджетные решения обладают очень высокими частотами, за счет которых могут не-



плохо показать себя в большинстве трехмерных игр, существующих на сегодняшний день. MX-серию акселераторов можно смело порекомендовать всем любителям двухмерных игр.

Все карты GeForce 4 поддерживают два монитора — это позволяет значительно увеличивать свободу действий пользователей. Двухмерная графика этих карт также на самом высоком уровне. Кроме того, стоимость карт Geforce 4 Ti практически равна стоимости карт линейки GF3, а цены на Geforce 4 MX сравнимы со стоимостью GF2. Необходимо отметить, что никогда еще цены nVidia не были столь демократичными. В общем, по-моему, скоро производителям приставок нового поколения придется несладко.





Кармак нагнал страху

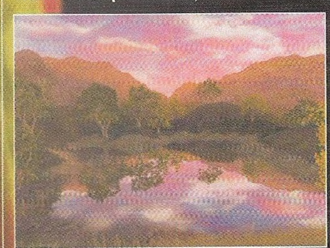
Главный программист id Software, Джон Кармак, привел результаты тестирования графических карт от разных производителей на своей новой ультрасовременной игре Doom III, а также некоторые мысли по этому поводу.

Чтобы представить, какую нагрузку взваливает на плечи чипов новый движок Кармака, достаточно знать, что на одном из последних тестов из GeForce3 не сумели выжать больше 50 FPS — игра просто немыслима без сложных, динамически освещенных сцен, без bump-mapping'а (технология визуализации псевдотрехмерных поверхностей) и прочих новомодных технологий.

Теперь же в застенках id Software мучили железо более совершенное: *nVidia GeForce4, nVidia GeForce 4 MX* и *ATI Radeon 8500*.

Кармак очень уважительно оценил драйверы от nVidia: «*nVidia OpenGL* для меня — эталон среди драйверов. И я уже не могу припомнить, когда в последний раз приходилось сообщать разработчикам об ошибках — все новые расширения работают в точности так, как описано в документации. Когда у меня возникают проблемы при работе с OpenGL, я уверен, что в этом моя вина. И практически всегда оказывается, что так и есть».

«С *Radeon*, напротив, были многочисленные проблемы, но программисты ATI с готовностью выслушивали все и оперативно исправляли, так что на





данный момент практически все проблемы совместимости R8500 и Doom III решены»,— продолжает Кармак.

И после этого Radeon в чем-то даже превзошел самые последние разработки Nvidia, воплощенные в GeForce 4: «Все обширные задачи рендеринга, которые ставит Doom, решаются 8500 за один проход, в то время как для визуализации аналогичной сцены на GF3/GF4 потребуется два или три прохода — в зависимости от глубины цвета и сложности освещения». Благодаря этому на тестах по отображению сцен с динамическим освещением, Radeon оказался быстрее карты nVidia на 30 и более процентов.

Впрочем, по скорости просчета полигонов и по архитектуре памяти nVidia пока остается вне конкуренции: Radeon значительно отстает, показав результаты ниже ожидаемого. Видимо, проблема снова в драйверах — ATI уже в курсе и работает, но даже с идеальным софтом ее карта вряд ли обгонит nVidia по общей производительности.

Однако и у «монополиста» nVidia не все так гладко. Резкой критике Кармака подверглась GeForce4-MX. По его мнению, разработчики должны были назвать эту карту как-нибудь по-другому, потому что носить имя GF4 она просто не достойна. В Doom III производительность будет даже ниже, чем на GF3, а выглядеть все должно просто ужасно ☹. В общем, совет Джона на сегодняшний день прост: «Не покупайте GeForce4-MX для Doom».

Ну, а заканчивает Кармак на не очень оптимистичной для нас ноте: «Конечно, к тому времени как игра выйдет, и nVidia, и ATI выпустят более современные карты». А это значит, что игру еще ждать и ждать...

Андрей Гайдут
по материалам западной прессы

Vsyakaya vsyachina

Киноигромания

Еще одна компания поддалась тенденциям моды на перенос сюжетов компьютерных игр на большой экран. «Синдром Лары Крофт» повлиял и на руководство Microsoft, в результате чего компания заключила соглашение с фирмой CAA. Агенты этой фирмы будут представлять в Голливуде интересы Microsoft по продаже прав на экранизацию самых свежих игр для платформ PC и Xbox.

Менеджер Microsoft Стюард Малдер заявил о сложностях компании с пониманием Голливуда и выразил надежду на то, что CAA с их налаженной сетью нужных контактов на телевидении и в киноиндустрии смогут извлечь выгоду из ситуации.

Наибольшие надежды Microsoft возлагает на блокбастер *Halo*, вышедший на приставке нового поколения Xbox. Однако в прессе упоминается и классическая стратегия в реальном времени *Age of Empires*. Не совсем понятно, как можно перенести историческую стратегию в фильм, и даже представитель CAA Брайан Лоурд был вынужден признать, что далеко не все игры подойдут для экранизации.

Кроме того, между Microsoft и DreamWorks ведутся переговоры по превращению симулятора воздушных сражений *Crimson Skies* в кинофильм. Игра весьма неплохо подходит для кинофильма — гонки на футуристических самолетах, показательные воздушные бои должны отлично смотреться в кинотеатрах.

После съемок фильмов по *Tekken, Soul Calibur, Mortal Kombat, Street Fighter, Crazy Taxi* и *State of Emergency*, а также бешеного успеха Лары Крофт позиция Microsoft вполне понятна — Билл Гейтс не прочь добавить популярности своим играм, сделать хорошую раскрутку и заодно заработать деньжат.

Не желая оставаться в стороне, компания Tecmo объявила о планах по созданию полноценного фильма по мотивам своей популярной игровой серии *Dead or Alive*. Согласно договору с Mindfire Entertainment, съемки высокобюджетного проекта, который со временем может превратиться в телевизионный сериал, начнутся уже в середине лета. «Мы гордимся нашей серией игр Dead or Alive, отличающейся драматизмом и сюжетом, полным реалистичного, настоящего действия,— заметил Джон Инада, директор по маркетингу Tecmo.— И абсолютно нормально, что эти обожаемые всеми персонажи переберутся на киноэкран. Мы очень довольны нашим сотрудничеством с Mindfire по созданию фильма DOA и надеемся на успех, не менее шумный, чем на игровом рынке». Что ж, думаю, будет очень интересно посмотреть на полуголых девиц, метелящих друг друга почем зря.

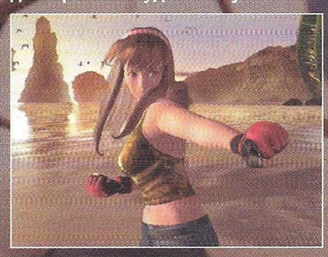
В то же время Пол Андерсон объявил о подготовительном этапе работ над второй частью экранизации самого популярного ужастика современности — *Resident Evil*. Предполагается, что новый актерский состав (уже без Милы Йович и Мишель Родригез) окунется в мир заброшенных улиц Ракун Сити (Raccoon City) в поисках супермутанта, более известного как Nemesis. Роль несчастного ученого, пораженного Virus-T и превратившегося в кровожадное чудовище, исполнит Эрик Мабиус, известный по фильму *Cruel Intentions* (знаменитого сценой, где героиня Сары Мишель Геллар страстно целует свою соперницу).

В случае успеха первой части картины, съемки *Resident Evil 2: Nemesis* начнутся в начале апреля этого года. Режиссером фильма станет все тот же Пол Андерсон, а финансовые моменты взяли на себя Constantin Film и одна из продюсерских студий Sony.









На AtlasUA.net появился Дарк Эльф – стратегическая игра в жанре fantasy

На портале AtlasUA.net — очередное событие. Запущена стратегическая игра «**Дарк Эльф**» в жанре fantasy (*http://darkelf.atlasua.net*). Доступ к игре бесплатный. Тем, кто не может спокойно спать после просмотра «Властелина колец», предоставляется уникальная возможность принять личное участие в борьбе против Темного Властелина.

Дарк Эльф — интернет-игра, которая происходит в режиме реального времени: даже если игрок не подключен к интернету, игра продолжается, его королевство развивается, и его могут атаковать армии неприятеля и силы волшебства и магии. Цель игры — завоевать земли Дарк Эльфа, которые находятся в области Страны Темных эльфов.

Дарк Эльф — это увлекательная предыстория великой битвы. Это — стратегия, ведущая в закулисье фантастического мира магов, эльфов, гномов, гоблинов и, конечно, людей. После регистрации каждый игрок получает во владение небольшое королевство и выбирает расу, за которую желает играть. Развивая экономику, вербуя армию, обучая магов и строя оборонительные сооружения, он может стать властителем могущественной империи. В ходе развития он завоевывает одни территории за другими, пока не встретится в решающей битве с могущественным Дарк Эльфом — Властелином мира. Имя игрока, победившего Дарк Эльфа, будет навечно внесено в Зал славы.

Игра Дарк Эльф проста и динамична. Об увлекательности игры свидетельствует хотя бы тот факт, что в Чехии в течение всего лишь двух месяцев для участия в игре зарегистрировалось 6 000 пользователей.

Для того чтобы принять участие, не требуется дополнительного программного обеспечения. Игра работает под аппликацией Internet Explorer 4.0 и выше, а также в браузерах подобной версии. Один раз в сутки программа автоматически подсчитывает количество заработанных баллов и обновляет настройки каждого игрока, поэтому игрок, включая утром компьютер, всегда видит, как обстоят его стратегические и военные дела.

По материалам www.AtlasUA.net

Cheats + Hits

Capitalism 2 (English)

Для активации введите: *SHIFT + 6789*. Затем кликните «*Ok!*».

ALT + C — даст вам $10 000 000.

Ил-2 Штурмовик (Русский)

Читы для кампании. Редактирование файла миссии: в кампании можно поменять свой самолет на другую модель, это резко облегчит игру в первых миссиях, а при игре во второй раз будет интереснее. Можно также подредактировать опытность напарников и противников, число самолетов…

Открываем, к примеру в WordPad (можно все сделать в полном редакторе игры), *IL2\Missions\Campaign\RU\LaGG-3\FSmolensk3.mis*. Находим полк игрока:

[MAIN]

- player 160IAP00

Находим его звено:

[160IAP00]

- Planes 4
- Skill 2
- Class air.LAGG_3SERIES4
- Fuel 100
- weapons default

Меняем тип самолета после Class air на более совершенный: YAK_3, YAK_9K, YAK_9U, LA_5FN, IL_2Type3, IL_2Type3M.

Сохраняем (если в миссии было вооружение не по умолчанию, то ставится «weapons default», и игрок должен лететь ведущим; если он еще ведомый, то ставим «Planes 1» и выбираем вооружение для самолета). Также можно поднять «Skill» для напарников до 4 или опустить этот показатель для противника.

Управляемые самолеты СССР:

- IL_2_1940Early,
- IL_2_1940Late,
- IL_2_1941Early,
- IL_2_1941Late,
- IL_2MEarly,
- IL_2MLate,
- IL_2T,
- IL_2Type3,
- IL_2Type3M,
- LA_5FN,
- LAGG_3IT,
- LAGG_3SERIES4,
- LAGG_3SERIES66,
- MIG_3EARLY,
- MIG_3U,
- MIG_3UD,
- P_39N,
- P_39Q1,
- P_39Q10,
- YAK_1B,
- YAK_3,
- YAK_7B,
- YAK_9K,
- YAK_9T,
- YAK_9U.

Управляемые самолеты Германии:

- BF_109F2,
- BF_109G2,
- BF_109G6,
- BF_109G6AS,
- BF_109G6Late,
- FW_190A4.

В сетевой игре можно попробовать и неуправляемые самолеты при виде снаружи: выбираем для сетевой игры полк, сторону, номер, оружие по умолчанию, выходим. Находим *IL2\Users\0\settings.ini*

[net]

- airclass=com.maddox.il2.objects.air.YAK_3

Меняем самолет, запускаем сетевую игру без входа в вооружение (если надо вооружиться, сделайте миссию в полном редакторе и посмотрите, как пишется).

Советские самолеты:

- G_11,
- I_153_M62,
- I_153P, I_16TYPE24,
- I_16TYPE24SAFONOV,
- LA_7,
- LI_2,
- MBR_2AM34,
- MIG_3POKRYSHKIN,
- P_39NPOKRYSHKIN,
- P_39Q15RECHKALOV,
- PE_2SERIES1,
- PE_2SERIES110,
- PE_2SERIES359,
- PE_2SERIES84,
- PE_3BIS,
- PE_3SERIES1,
- PE_8, R_10,
- TU_2S,
- U_2VS,
- YAK_9TALBERT.

Немецкие самолеты:

- BF_109E4,
- BF_109E4B,
- BF_109E7,
- BF_109G6GRAF,
- BF_109G6HARTMANN,
- BF_109K4,
- FI_156,
- FW_189A2,
- FW_190A5,
- FW_190A8,
- FW_190D9,
- HE_111H2,
- HE_111H6,
- HE_111Z,
- HE_162A2,
- HS_129B2,
- HS_129B3Wa,
- IAR_80,
- IAR_81A,
- JU_52_3MG4E,
- JU_52_3MG5E,
- JU_87B2,
- JU_87D3,
- JU_87G1,
- JU_87G2RUDEL,
- JU_88A4,
- MC_202,
- ME_262A1A,
- ME_262A2A,
- ME_321,
- ME_323,
- ME_262A1ANOWOTNY.

На некоторых из них нельзя взлететь.

Cossacks: The Art of War

Во время игры нажмите *Enter* и наберите код:

- supervisor — включить/выключить туман войны;
- money — получить ресурсы;
- izmena — переключить игрока клавишами 1–9;
- multitvar — нажмите P, чтобы получить доступ ко всем юнитам;
- www — активировать чит-коды supervisor, izmena, multitvar;
- gods — получить помощь от бога;
- shield — неограниченное число пушек;
- ai — контролировать врагов;
- VICTORY — выиграть уровень (вводить код с учетом регистра).

Disciples 2: Dark Prophecy (English)

Во время игры нажмите *Enter* и введите код:

- moneyfornothing — получить ману и золото (9999);
- wearethechampions — выиграть миссию;
- loser — проиграть миссию;
- herecomesthesun — открыть всю карту;
- anotherbrickinthewall — позволяет снова строить здания в столице;
- givepeaceachance — мир со всеми нациями;
- badtothebone —война со всеми нациями;
- cometogether — альянс со всеми нациями.

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

Сам себе веб-мастер
Часть2

Доброе всем время суток! В прошлый раз мы пообещали рассказать о некоторых интересных вещах и сегодня выполняем свое обещание.

Вещь первая. Невизуальные редакторы

Как вы, наверное, убедились в прошлый раз, писать разметку страниц в простых редакторах вроде *Notepad*'а (Блокнота) довольно утомительно. Здесь на помощь приходят невизуальные редакторы. Невизуальные — не значит плохие, это значит, что результаты своей работы мы увидим не сразу.

Итак, обо всем по порядку. На текущий момент существует много невизуальных редакторов. Какой из них использовать — дело вкуса. Все они имеют свои плюсы и минусы. Я бы порекомендовал **HomeSite 5** от Macromedia (можно взять по адресу ***http://www.macromedia.com/software/homesite/***) или **Lorenz Graf's HTMLTool** (***http://www.lograf.com/download.html***) от бородатого паренька из Германии. Лично мне последний (в смысле — редактор ☺) нравится больше — он менее «заумный». Вот в нем мы сегодня и поработаем.

Запустите Lorenz Graf's HTMLTool и избавьтесь от надоедливых окон, напоминающих о регистрации. Затем выберите *File ⇨ New* и в появившемся окошке — *Ok*. Мы получим (см. **рис. 1**):

- стандартную панельку под менюшкой — не интересно;
- закладочки с заготовками тегов — очень интересно;
- панельку со всякими полезностями — бывает полезно;
- собственно текст, над которым работаем;
- контекстную подсказку — просто замечательно;
- панельку выбора цвета.

Чем хорош редактор? Во-первых, большинство тегов за нас уже написано — остается мышкой ткнуть, куда какой тег нужно вставить. Во-вторых, контекстная подсказка внизу всегда показывает возможные параметры текущего тега.

Вещь вторая. Таблицы

Блуждая по интернету, не раз приходилось видеть таблицы. *Таблицы* — очень нужная на наших страницах вещь. Они не только расставляют цифры и буквы в решетках — большинство таблиц вы даже не видели, хотя они точно встречались. А не видны они потому, что их границы не были нарисованы. Чаще всего таблицы используют для более точной разметки страниц, этим мы с вами и займемся.

О таблицах нужно знать, что:

- таблицы (<TABLE>) состоят из строк (<TR>);
- строки состоят из ячеек (<TD>);
- ячейки могут объединяться по горизонтали (*colspan*) и вертикали (*rowspan*);
- ячейки могут быть только прямоугольными;
- ячейки могут содержать другие таблицы.

Попробуем сверстать красивую страничку. Идея: вверху справа — название сайта; под ним слева — область кнопок, справа — место для информации; внизу по центру ссылочка *«послать письмо автору»*. Приблизительно как на **рис. 2** (границы ячеек проведены специально, в готовом продукте их быть не должно). Можно ли такое сделать без таблиц? Однозначно — нет!

Теперь объединим знания из вещи второй с редактором из вещи первой.

Если редактор еще не запущен, запустите его. Далее *File ⇨ New*, в окошке — *Ok*.

Что такое <title>, вы уже знаете, придумайте название и впечатайте его туда. Тег <body> пока пуст и атрибутов не имеет. Щелкаем на открывающемся теге <body> правой кнопкой мыши и выбираем *Edit Body tag*. В появившемся окошке устанавливаем:

- цвет подложки (можно из списка, а можно — через кнопку *Color* с палитрой), например #FFCC00;
- цвет текста;
- три цвета для ссылок (обычной, посещенной и активной);
- *Ok*.

Посмотрите на текст в рабочем поле. Редактор сам подставил нужные теги и вписал в них значения, избавив нас от запоминания атрибутов. Нажав *F7* можно посмотреть результат работы.

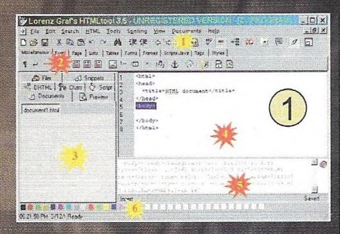
Идем дальше. Внутри тегов <body> нужна таблица. Из панельки с закладками (рис. 1, п. 2) выбираем закладку *Tables*. На ней выбираем третью кнопку Table. В окошке задаем:

- ширину рамки, равную 1 (вообще-то она нам не нужна, но мы отключим ее, после того как убедимся, что все стоит в нужных ячейках);
- ширину таблицы — 100% (то есть вся доступная ширина экрана);
- расстояние между ячейками, равное 0 (*cellspacing*);
- расстояние между границами ячейки и ее содержимым, равное 5 (*cellpadding*);
- цвет (например, #FFFF66).

Теперь посмотрим на рис. 2. В таблице будет 6 строк и 2 столбца. А выглядит она странно потому, что в первой и последней строках две ячейки слиты по горизонтали, а в строках 2-ой, 3-ей, 4-ой, 5-ой — второй столбец слит в одну ячейку по вертикали.

Итак, вставляем первую строку: предпоследняя кнопка на той же закладке. В окошке жмем *Ok*. Строка есть.

Заполним ее ячейками: последняя кнопка на той же закладке.



Выбираем выравнивание (*align*) по правому краю, количество слитых ячеек (*colspan*) — 2, цвет ячейки; *Ok*. Все готово.

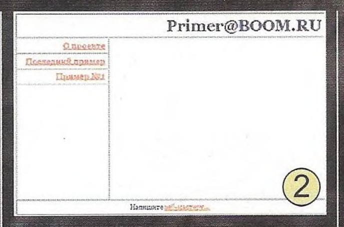
Теперь заполним эту ячейку названием сайта. Выберем шрифт: закладка *Font*, первая кнопка. Выберите шрифт и размер, равный 6, *Ok*. Чтобы выглядело пожирнее, воспользуемся второй кнопкой на той же закладке. Курсор стоит уже в нужном месте. Набирайте название сайта. *F7*. Не ахти как, но что-то уже должно получиться.

Принимаемся за вторую строку. В ней две ячейки: одна в левом столбце, одна в правом — но та, что в правом, занимает целых четыре строки. Поставьте курсор после </tr> (конец строки), но перед </table> (конец таблицы). Итак, вставляем строку: закладка *Tables*, предпоследняя кнопка. Вставляем первую ячейку: та же закладка, последняя кнопка. В окошке выбираем выравнивание (*align*) вправо, высота ячейки (*height*) — 25, ширина (*width*) — 180. *Ok*.

Далее — закладка *Font*, первая кнопка. Size = 3. *Ok*. Там же вторая кнопка, она делает текст полужирным.

Наконец, гиперссылка: закладка *Miscellaneous*, кнопка с якорем. В поле *href* пишем имя страницы, на которую мы собрались переходить по этой ссылке (т. е. имя htm-файла). Нажимаем на кнопку с якорем. Готово. Осталось вписать текст. Я написал «О проекте».

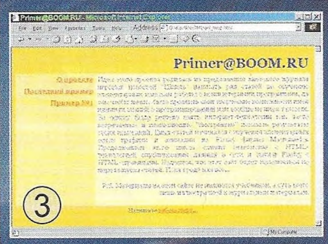
Теперь пора вставить вторую ячейку в эту же строку. В тексте поставим курсор между закрытием первой ячейки </td> и закрытием строки </tr>. Сюда же вставим еще одну ячейку. Закладка *Tables*, последняя кнопка. В *rowspan* запишем 4 (это значит, что ячейка займет четыре строки). *Ok*. Внутрь ячейки впишите текст. Выбирать шрифты вы уже умеете. Я рекомендовал бы размер шрифта 3.



Третья строка: становимся в конец закрывающего тега второй строки и вставляем строку, закладка *Tables*, предпоследняя кнопка. Вставляем в третью строку ячейку — точно так же, как это делалось во второй строке. Заполните ее самостоятельно. Вторую ячейку добавлять не надо. Она уже добавлена в предыдущей строке.

Четвертая строка аналогична третьей.

Пятая строка аналогична четвертой, только ячейке укажите высоту 230, а внутрь ее вставьте спецсимвол пробела. Он находится на панельке 3 (рис. 1), закладка



Chars, дважды кликнуть на *Non-breaking space*.

Последняя, шестая, строка. Все делается точно так же, как и в первой строке, только выравнивание выберите по центру. Размер шрифта — 2. Внутри напишите «Напишите », поставьте пробел, на закладке *Miscellaneous* найдите кнопку с письмом. В выпавшем окне введите свой e-mail. *Ok*.

И наконец, в месте мигания курсора введите «веб-мастеру… ».

Работа готова. *F7*. Полюбуйтесь. Если все в порядке, надоедливую рамку можно отключить. Найдите тег Table. Тюкните в него правой кнопкой мыши, выберите *Edit Table tag*.

Замените border на 0. *F7*. Ну как? У меня получилось так (**рис. 3**).

Для проверки работы можете попытаться отправить письмо (естественно, веб-мастеру, то есть себе ☺).

Я переделал свой сайт (из прошлого номера), применив к его содержимому показанный стиль. Пример можно глянуть на *http://primer.boom.ru*.

Появление в интернете. «Завешивание» сайта. Бесплатный хостинг

Теперь у нас есть готовый сайт. Неплохо бы его «засветить» в интернете. Для этого нужно расположить его на каком-то из серверов. Работы, выполняемые для размещения сайта на сервере и поддержании его в работе, называются хостингом. За хостинг надо платить ☺. За качественный хостинг надо хорошо платить.

Однако есть возможность воспользоваться и бесплатным хостингом. Некоторые интернет-порталы его предоставляют — обычно в обмен на показ своей рекламы на ваших страницах. Навскидку назову несколько таких:

- Boom.ru;
- Narod.ru;
- Chat.ru;
- Holm.ru;
- Bigmir.net (украинский портал).

Схема работы с ними:

- вы регистрируетесь: заполняете анкету, читаете договор о правах и обязанностях (а это стоит делать внимательно, за невыполнение пунктов договора вы можете подвергнуться весьма жестким санкциям), соглашаетесь;
- вам выделяется N мегабайт пространства под сайт и, возможно, почтовый ящик.

Все! Осталось загрузить в указанное место свой сайт.

Для примера посмотрим, как это делается на *boom.ru* (на других порталах процедура аналогична, но обычно для работы требуется ftp-клиент, а с *boom.ru* можно работать прямо из браузера).

Шаг первый. Регистрация

Зайдите на *boom.ru* и под тремя картинками тюкните на *«Регистрируйтесь и начинайте создание сайта»*. Появится анкета для заполнения. Заполните, прочитайте соглашение и нажмите «зарегистрировать». Скорее всего, с первого раза



это вам не удастся, потому что многие адреса уже кем-то заняты — если это так, придется придумать какое-то другое имя.

Когда все пройдет нормально, вас поздравят с регистрацией имени и дадут почтовый ящик на *list.ru* (попасть туда можно через *mail.list.ru*).

Если вы попробуете зайти в следующий раз, то процедуру регистрации проходить не нужно. Сразу набирайте в панельке справа логин и пароль и жмите «Войти».

Шаг второй. «Закачка»

Справа тюкните на *Управление файлами* под надписью МОЙ САЙТ. Попадаем на страницу, где сможем скопировать файлы со своего компьютера на сервер. За раз можно грузить до шести файлов одновременно, для этого внизу есть шесть полей и кнопка *«Загрузить»*. Здесь же можно удалять, переименовывать файлы, создавать каталоги… В общем, работа с файлами как в Explorer'е (Проводнике) — см. **рис. 4**.

Шаг третий. Выбор главной страницы

Когда все закачано, нужно одну из страниц назначить главной (набирая название сайта без указания страницы, автоматически увидите главную). Если этого не сделать — получите ошибку. Вещь малоприятная. В общем, напротив имени файла поставьте галочку и нажмите *«Сделать главной»*.

Можете полюбоваться результатами работы.

Ваш сайт — в интернете!

Приложение к этой статье можно найти по адресу: http://primer.boom.ru.

Следующий выпуск будет посвящен работе в визуальных редакторах и вставке FLASH-мультиков в ваши странички.

Константин Тихоновский, программист компании «Десктоп Системз»

Встреча в реале — 2:

Промзона

Еще не успели остыть клавиатуры участников чата *www.bizarre.kiev.ua*, обсуждающих перипетии (или перепИтии — по выбору) первой вечеринки «**Встреча в реале**», как подкатило новое мероприятие.

Происходил этот праздник души и тела в «Промзоне». Мы там были, пиво пили, в зал поглядывали, и кроме того, занимались проведением чемпионата — да не одного, а сразу трех.

Сначала люди играли в **Starcraft**. Играли, в основном, спокойно, размеренно, некоторые бои оказались чересчур затянутыми, но к финалу страсти накалились, за спина-



ми игроков, волнуясь, толпились болельщики… А результаты чемпионата таковы: победил *Unforgiven*; 2-е место — за *(FT)Land*; *BR.Razor* и *Vlad* разделили 3-е и 4-е места. Победитель получил красивую коробочку с игрой *«Казаки: Европейские войны»* от GSC.

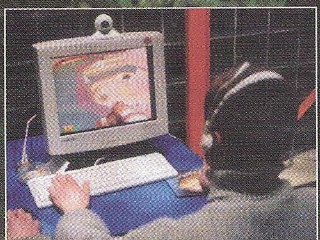
А потом начался **Quake 3**. Еще до начала чемпионата мы заприметили парня с внушительной сумкой. Уж не террорист ли — подумалось нам? Ан нет, на поверку оказался игроком в Кваку. А из сумки достал собственную инфракрасную мышку, коврик для нее и бо-о-ольшие наушники. И вы знаете, наиболее оснащенный технически геймер оказался самым успешным. Он без труда одолел соперников во всех поединках, за что и получил сполна (подарочный *Venom: Codename Outbreak*). Ник победителя — *Eski*. В финале ему противостоял *Zloy*.

Все это время в зале происходило всенародное гулянье, сопровождавшееся показом мод и другими интересными заморочками. Но и на игровом поле тоже было жарко. Начинался чемпионат по **Counter Strike**. Проходил он по швейцарско-олимпийской системе по принципу «наши против ваших» ☺.

А если серьезно, то играли четыре на четыре. И выиграли ребята из клуба *Desperado*. Называлась их команда *dsp* и состояла из следующих игроков: *M^1f* (капитан), *Rus^lk*, *Moskva* и *Dredd*. Усталые, но довольные — они были награждены лицензионными компактами.

А напоследок я скажу… Похоже, *«Встречи в реале»* становятся доброй традицией. И это правильно — почаще нужно встречаться, отдыхать и играть в любимые игры.









www.hommportal.com

Heroes of Might and Magic — игра всенародно любимая. Поэтому всякое начинание, с ней связанное, вызывает интерес у каждого истинного поклонника HOMM.

Мы расскажем вам о сайте, организованном в рамках проекта *heroes3maps.deeptown.com*. Изначальная идея этого проекта — дать возможность поклонникам Heroes of Might and Magic беспрепятственно обмениваться картами, изготовленными собственноручно. Начинание не носило коммерческого характера и, просуществовав два года, стало весьма крупным по объему.

В июле 2001 года на *heroes3maps.deeptown.com* был открыт первый уникальный оффлайновый турнир. Уникальность — в его простоте и, в тоже время, романтичности. Организаторы постарались, сохранив дух игры, приблизить ее к жизни времен феодализма. Этот турнир стал своеобразным виртуальным миром, которому игроки дали название *«Зёмли Героев»*.

Организаторы проекта нашли спонсоров, которым эта идея пришлась по душе настолько, что они предложили расширить и улучшить проект. Так и появился портал *www.hommportal.com*.

Итак, что же сейчас представляет собой этот портал? На текущий момент в разделе Maps размещено более 700 карт к играм *Heroes of Might and Magic II*, *Heroes of Might and Magic II Gold*, *Heroes of Might and Magic III*, а также ко всем их приложениям. Организован поиск по названию карты; кроме того, любой желающий может добавить свои комментарии к любой из карт. На сайте также существует счетчик загрузок карт, отображающий как общее их количество, так и количество загрузок за одни сутки. В разделе *Book* вы сможете прочитать описание к любой из серии игр *Heroes of Might and Magic*.

В разделе *Heroes Land* продолжает работать оффлайновый турнир *«Зёмли Героев»*, правила которого предельно просты. Нужно всего лишь загрузить начальный сейв игры, предложенный к турниру, пройти его на своем компьютере, а затем прислать его по электронной почте администраторам сайта. Администраторы делают общую таблицу участников и, определив победителя, награждают виртуальными землями (феодами) и званиями (Рыцарь, Барон, Лорд). Очки на турнире — это виртуальные деньги, на которые можно купить артефакты или юнитов. С ними потом будет выслан начальный сейв — игрок будет стартовать уже с этими бонусами.

Сейчас на турнире также работает раздел *Таверна*, представляющий собой три форума и чат (получившие от организаторов названия *столики* и *барная стойка*). Здесь посетители сайта общаются и обмениваются мнениями о ресурсе.

В ближайших планах портала: открытие ручного голосования и рейтинга карт, организация онлайновой игры на виртуальные деньги, открытие *Зала славы*, реализация возможности заливки карт на портал и многое другое.

По материалам www.hommportal.com

Мэджик по Герцену

В апреле нас ожидает главный турнир года — *Национальный Чемпионат Украины по Magic The Gathering*. Попробуем посмотреть на это событие с точки зрения игрока.

Как попасть?

Начиная с 2001 года, национальные чемпионаты проводятся как закрытые турниры. Это значит, что участвовать могут не все, а только приглашенные. Сегодня в Украине более 500 зарегистрированных профессиональных игроков, а приглашенных — всего 100. В числе счастливчиков: топ-4 прошлогоднего национала, топ-8 региональных отборочных турниров и топ-25 игроков по DCI-рейтингу.

Если вы не успели набрать 1700+ очков рейтинга, то участие в регионале — первая ступенька на пути к национальному чемпионату. В этом году регионалы проходили в девяти городах: Днепропетровске, Донецке, Киеве, Львове, Одессе, Симферополе, Харькове, Черкассах, Черновцах. Тем, кто не является жителем ни одного из этих городов, приходилось совершать поездку в ближайший Мэджик-центр. Надеюсь, что в будущем году география отборочных турниров расширится, да и посещаемость возрастет: самым массовым регионалом-2002 был Днепропетровский турнир, собравший 19 магов.

В качестве судьи мне пришлось побывать на регионалах в Черновцах и Черкассах. Эти турниры стали первой ласточкой в клубных летописях их организаторов.

Черновицкий клуб ARRiVAL праздновал двойной праздник — к регионалу было подготовлено новоселье. Поздравления отцам-основателям клуба Артуру Мардаричуку и Валерию Насонову и пожелания многочисленных турниров и талантливых волшебников! Из шестнадцати участников семеро — киевляне, пытавшиеся обмануть фортуну участием в удаленном регионе. Удалось это не всем; а в финале встретились два Александра — киевлянин Оносов и черновчанин Плаван. Гостеприимство хозяев в этот день не знало границ, чем и воспользовались «варяги».

Второй мой регионал проходил в Черкассах. Это был последний украинский отборочный. Накануне в Киеве проводился международный турнир *ProTour Nice Qualifier* — поэтому волны эмоций и участников докатились до Черкасс значительно ослабленными. Как и во всех регионалах, моду на колоды задавали киевские игроки. Но команда хозяев во главе с Дмитрием Рожковым, организатором клуба *TerraMagic*, оказала серьезное сопротивление «топовым» декам столицы. Все заготовки черкасских магов были оригинальны и требовали нетрадиционной тактики игры во всех встречах. С большими нервными потерями в финал прорвались Максим Леонов и Катерина Белецкая. Не искушая судьбу, игроки заключили гроссмейстерскую ничью. А жаль — возможно, Катерина и повторила бы успех магички Елены, выигравшей львовский регионал.

Судейство этих двух турниров было совсем не сложным. Дружеская атмосфера игры преобладала во всех партиях. Радушие хозяев и тактичность гостей делали работу судьи буквально наслаждением. Спасибо всем игрокам за FAIR PLAY!

Чем играть?

Национал проходит в течение двух дней — драфт и стандарт. Если с первым днем все понятно (что откроем, тем и сыграем), то с «домашними» деками не все так просто. Для начала — из чего собирать: по правилам игры в Стандарт-колоду могут входит карточки из двух последних Эксперт-блоков и последней Редакции. Назовем их по именам: *Invasion block* (Invasion + Planeshift + Apocalypse), *Oddysey block* (Oddysey + Torment), *Seventh Edition*. Второй блок — неполный, последняя его часть появится только в мае, а турнир, как известно, состоится в апреле. Тем не менее, выбор для творчества огромен — полторы тысячи воинов и заклинаний. Конечно, изобретать велосипед не придется: игроки всего мира сейчас готовятся к своим националам и Мэджик-сайты заполнены вариантами кандидатов в чемпионы.

Попробую дать ответ на главный вопрос: чем и как отличается турнирная колода от стартового набора новичка (см. **таблицу**).

Перед нами типичная качественная агрессивная дека: зеленое «мясо» и красный «бурн». При хорошем раскладе может убить оппонента к четвертому-пятому ходу. Слева — турнирный вариант, справа — набор для новичка. Слева — дека в 1000 гривень, справа — набор-подарок для новичка за 50 гривень.

Какие выводы можно сделать после просмотра таблицы? Научиться играть — легко, выигрывать — сложнее. Выдержать идею колоды можно на любых карточках, но чем больше потратить денег, тем лучше она сыграет. Прежде чем докупать дорогие рары, стоит задуматься: «А до конца ли я понимаю, как играет эта дека? Проигрываю ли я из-за нехватки дорогих карт или из-за собственной невнимательности?». Попросите кого-то из ветеранов провести показательный матч правой «коммоновой» декой — уверен, что резервы в вашей технике найдутся.

Возможно, данный пример и не будет универсальным. Я выбрал простейший тип — агрессивный, а на турнирах достаточно и контрольных колод, и комбинационных. И вот эти топ-колоды уже НЕ собираются без дорогих карт. В Атогах, например, лежат наборы *Psychatog + Fact or Fiction*, в TerrAct — *Balancing Act + Terravore*.

Важно помнить другое. Успех вашей колоды зависит от цены карточек меньше чем на половину. Играйте, улучшайте технику, развивайте интуицию, избегайте ошибок, ловите удачу.

До встречи на турнирах!

AG-GR-O	Ag-gr-o
3*Call of the Herd	4*Trained Armodon
4*Grim Lavamancer	2*Diligent Farmhand
4*Wild Mongrel	4*Wild Mongrel
4*Yavimaya Barbarian	4*Yavimaya Barbarian
3*Quirion Sentinel	4*Quirion Sentinel
3*Raging Kavu	4*Basking Rootwalla
2*Flametongue Kavu	4*Werebear
3*Recless Charge	4*Recless Charge
4*Giant Growth	4*Muscle Burst
4*Urza's Rage	4*Flame Burst
3*Firebolt	4*Firebolt
3*Fiery Temper	
2*Fire/Ice	
4*Karplusan Forest	
3*Barbarian Ring	
7*Forest	11*Forest
4*Mountain	7*Mountain

Привет, ШПИЛЬ! Вы - не только почти единственный, но и самый крутой игровой журнал на Украине. Я читал каждый номер и остался в восторге. Есть только один недостаток, но весьма существенный. Я терпеть не могу консоли и всё, что с ними связано. Особенно я не понимаю людей, которые имеют PC и при этом шпилят на какой-нибудь PS2 или dreamcast. Короче - если бы Вы сократили место под консоли до хотя-бы 10 % от всего журнала, то стали бы таким RULEZZZным журналом, что и передать нельзя.

Ваш постоянный читатель,
Zergaka (Киев)

Да мы сами эти консоли терпеть не можем. Жаль только, что игры на них замечательные выходят. А со всем остальным согласны.

Здравствуйте, дорогая редакция!

У вас появился ещё один поклонник, хотя, может быть, вам это до лампочки…Но я ОБОЖАЮ ваш журнал, он и только он может скрасить моё жалкое существование на 466 Celeron'е со склеротическим отростком вместо винта, тремя хрипящими куллерами, мясорубкой вместо CDROMa и невероятно тупым Norton CrashGuard'ом, который вместо того, чтоб предотвращать глюки, делает их. Плюс ко всему - полное отсутствие денег на игры, а играть ОЙ КАК ХОЧЕТСЯ!!! Теперь о вас. Вы хоть читаете тот маразм, который пишете в разделе Vox-populi? Это же полнейший бред!! Но он мне нравится! Познакомте, please, с Buryak'ом, я уже два года ищу рогатых котят, а ему, я вижу, их некуда девать. Потом, передайте этим монстрам из Demons@monsters.buu-uu (intro) что в перерывах от их истребления в SAM'e режу на куски своих училок в C.S. (класссная это фишка фотка+сканер+Half-life model viewer+Adobe Photoshop). Кстати, кому совет по файловой системе C.S.&Half-life, могу дать почти бесплатно! Это кто там сомневается? Да я всю команду ArhAngela ножом резал, слепухой в голову мочил :-) Да я… В общем, слов нет.

Отрывки из дневника: «Прочитав статью о Sam'e, немедленно приобрёл Sam 2. Остался доволен. Всю ночь не мог уснуть, ухохатывался от статьи «Спасение рядового Райна - первая кровь».

Напишите, пожалуйста, про Warcraft 3, вы ведь настоящий добрый фей…

TO BE CONTINUED…

Директор мясокомбината им. KURUMPы

P.S. Передайте привет всем, кто делал этот замечательный журнал, а особенно А.Гайдуту и ?.????????? (мне)

P.P.S Не оставляйте письма без ответа.

Вот мы и не оставили твоего письма без ответа. Не благодари нас, ибо это наш долг. И кстати, можем дать мыло Buryak'a (если он не против, конечно).

Привет!

Для начала хочу рассказать вам о том как я стал читателем журнала Шпиль. Вы про такой слышали? Так вот, одним прекрасным днем я шел по улице никого не трогая. И чего-то мне взбрело в голову подойти к латку с журналами. Продавец смахивая на атлета, если судить по мускулам на лице, улыбался приветливой улыбкой. Потом он предложил мне купить журнал. Как же я сразу не догадался, что это был ваш засланец, и еще какой. Это агент, подосланный в место, где обычно тусуется мирное население. Этот субъект: три метра квадратных в ширину; с легкостью, насколько это возможно для двухцентнерового человека, смог уговорить меня купить этот журнал. После этого случая я не покупал журналы и копил деньги на покупку Карибских островов. И тут я понял, что меня преследует ваше приложение «Домашнего очага» - какой-то аморальный тип из психушки побеспокоил мое тихое обитание: годовой подпиской на Шпиль. Так однажды я увидел опубликованное письмо человека , с которым мне уже доводилось встречаться. Когда-то он мне даже поведал одну тайну о которой теперь будете знать и вы. Его цель: ровно на миллиард стать богаче Билла Гейтса. И он уже приступил к своим коварным замыслам. Он уже близок к своей цели; ему не хватает только нолей. Первой жертвой оказался ваш скромный слуга: Мартугунов Шкарапетян Воронидзе. Потом я; а все потому что он продал мне свой плазменный телевизор «Березка 36-А», - теперь я его ищу. И он не останавливается на достигнутом. И уже готовится к выпуску новой игровой приставки модернинизировав «Тамагочи» скрестил его с микрокомпьютером «Электроника». Теперь он собирается конкурировать с «Сони», «Плейстейшн» и «Икс бокс» вместе взятыми, он просто вне конкуренции. Еще Владимира обвиняют в хищении женской сборной Грузии по подводной гребле (претендентки на Олимпийское золото по зимним видам спирта. Но он в этом не виноват, он попал под дурное влияние заместителя Главврача… И я знаю, что вы опубликуете это письмо, потому что оно единственное такого рода, и светится в темноте. И вы выберете его из 250 тысяч писем, которые приходят ежедневно, - потому что половину из них присылаю я, а вторую половину ваш чуткий сотрудник с кликухой Дизайнер с нашим скромным главврачом. Кстати: Наполеон это Я! За последнее время комиссия по психическим заболеваниям обратила внимание на ваш Журнал. Кстати ваше приложение пользуется огромной популярностью среди клиентов наших лечебниц. Да, вот, еще: Юрия Гладкого придется забрать на курс лечения (так сказать, пополним наши ряды). Уж больно у него чувство юмора разыгралось. Да, и от псих лечебниц Украины вам большой привет и спасибо.

P.S.: Машину за вами уже выслали…

Benefito.

Да, мы купились на твое дешевое трюкачество и симуляцию в параноидально-депрессивно-маниакальной форме. А вот поверит ли в это комиссия военкомата, которой ты все это будешь впаривать в надежде, что тебя не загребут на полтора года в военную часть села Новые Дроздофилы?



Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 3 (7)**

Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Редактори —
А. Гайдут,
Ю. Гладкий,
І. Предко

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
Е. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 11.03.2002.
Наклад 12 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

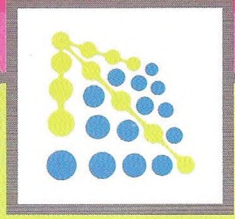
E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: *www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.*

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:



первый украинский
фестиваль интернет

ЗАБЕЙ!!!

ОТВЕТЬ!!!
на три вопроса в on-line
и ЗАБЕЙ шары в off-line

отфиналь!!!
финал акции состоится в бильярдном клубе **"Шарокат"**
по адресу ул. Героев Севастополя, 10.

забазарь!!!
21.03.2002г. в 16-00 в рамках акции состоится
интернет-конференция с заслуженным маркером
клуба **"Шарокат"** Орловым Мироном

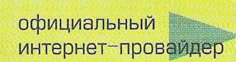
Всех участников и победителей турнира ждут
ценные призы и много-о-о пива от компании **"Оболонь"**

все о правилах и призах узнавай на сайте
http://www.internetua.net

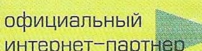
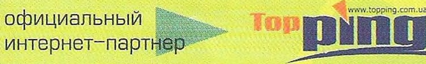
Заявки на участие в бильярдном турнире принимаются
по тел.: 244-43-51/ 52/ 77, по e-mail:info@internetua.net, а также в клубе "Шарокат"

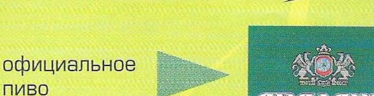
организатор



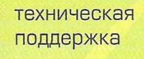

официальный интернет-провайдер

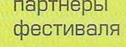


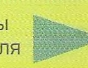


официальный интернет-партнер


официальное пиво




техническая поддержка


партнеры фестиваля

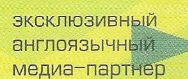




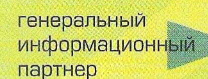




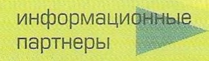



эксклюзивный англоязычный медиа-партнер




генеральный информационный партнер




информационные партнеры











